电脑应用和娱乐的第一选择 总第106期

大众软件

2001
17



WWW.POPSOFT.COM.CN

2001年9月1日 全国上市

《半条命·反恐精英》完全战术手册

正义的力量

■ 专题企划

游戏之都——韩国游戏业亲历

■ 专题综述

闪耀五环的IT业

■ 实用软件

微软拼音输入法3.0

■ 硬件评析

LCD全接触

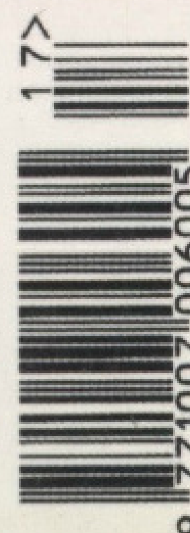
■ 网络时代

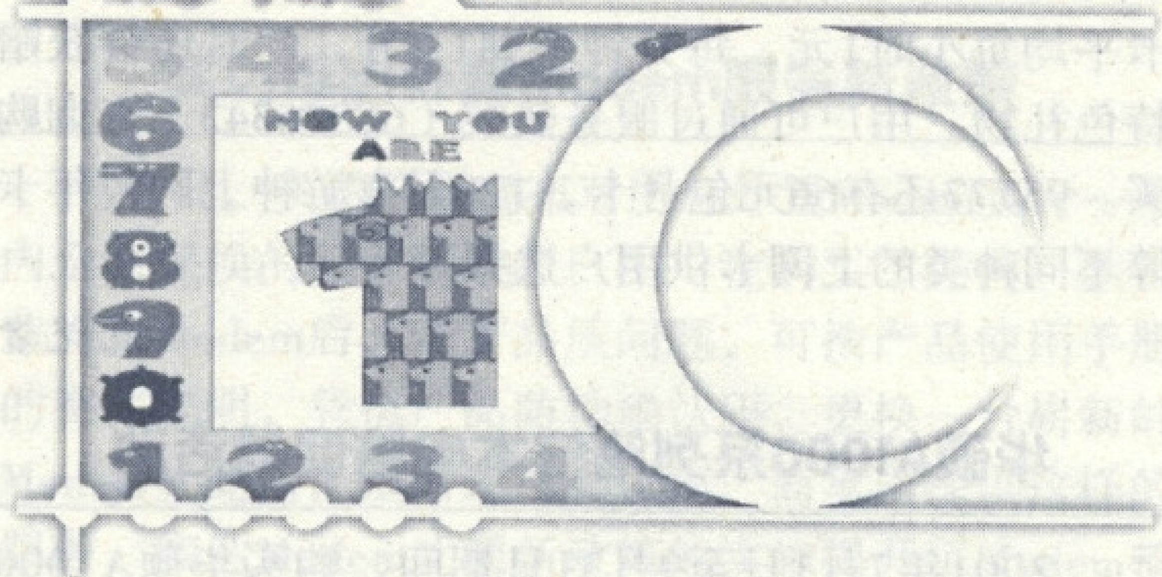
数字通信与计算机网络

■ 攻略指引

暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王

零售价：￥6.50元


ISSN 1007-0060
17>



2001年国际世界杯机器人足球大赛

近日，由三星电子赞助的2001年第六届国际世界杯机器人足球大赛在北京中国科技馆开赛。大赛共有9个国家的40多支机器人足球队参加了9种比赛项目。机器人足球是将足球运动用智能机器人实现的具有挑战性的里程碑项目，其最大特点是通过人事先编制的合作与协调策略程序进行比赛，在比赛过程中没有人的介入控制，机器人球队完全独立、自主地进行比赛。机器人足球包含机器视觉与听觉等传感技术、无线通信技术、仿真等技术，是多种综合技术的较量。参赛机器人不但要有"强壮"的硬件系统还要有随机应变的策略软件系统。机器人足球可以称得上是小平台上的高技术战争。

本刊记者

微软中国"扬帆计划"正式启动

近日，在教育部高等教育司的指导和支持下，教育部高等学校计算机科学与技术教学指导委员会同微软（中国）有限公司在京宣布"扬帆计划"正式启动。这是微软支持投资中国高等教育事业，推动高等院校计算机应用的教学质量、增强软件人才综合素质的重要举措。此计划重点为面向中国高校学生展开一系列活动，包括旨在激发学生学习热情的大学生软件夏令营、软件设计大赛和校园系列技术讲座等。计划还将建立面向在校大学生的网站，通过提供最新的技术资源、学习资料和在线技术支持，建立学生社区。另外，微软将出资培训500名高校青年教师，培训内容重点包括微软最新技术进展和微软.NET发展计划，并将从中选派20名优秀教师参加美国的专业软件开发者大会。

本刊记者

TrendLabs全球防病毒研发暨技术来到中国

全球防毒软件厂商Trend Micro近日在北京举办了TrendLabs全球防病毒研发暨技术支持中心中国发布会。信息产业部电子信息产品管理司陈冲副司长、网通CEO田溯宁博士、亚信CEO丁健先生、及联想电脑副总裁贺志强先生等嘉宾到会并发表了热情的致辞。Trend Micro CEO张明正先生十分重视中国市场，特地来华参加了今天的发布会并表示："中国的经济增长很快，我们相信Trend Micro会凭借先进的技术和在服务器及网关级防毒的优势而成为中国安全软件领域的领导者。"与会的还有各主要媒体代表及Trend Micro在国内各地的合作伙伴，会场气氛十分热烈。

本刊记者

长城、DELL结盟打造液晶旗舰

近日，长城显示器事业部与美国DELL中国公司就共同推动LCD市场的达成初步合作协议。从2001年8月起，DELL公司液晶电脑开始配置长城NV511F液晶显示器。双方期望通过强强联合，相辅相成，共同推动LCD市场，形成鼎足之势。同时双方还就联合宣传达成意向协议，会在今后更多的采用联合推广，达到双赢目的。双方近期的合作将是共同公布初步合作的消息，推荐液晶消费，确立双方在各自市场的LCD占有率。

本刊记者

惠普获CCID用户满意度调查大奖

中国电子信息产业研究院（简称CCID）主办的"2001年中国IT产品用户服务满意度调查"于日前结

网址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

招聘

《大众软件》晶合实验室招聘全职硬件评测师2名

要求：有志于从事硬件评测及撰写工作，热爱编辑工作，具有实现目标所需的恒心和勇气。

具备电脑软硬件的相关知识和技能，熟悉IT行业的信息与动态；具有较好的文字功底和写作专长，有媒体工作经验者优先。

有较好的英文阅读水平，能独立获取国外相关信息。

本刊特约作者

侯毅 李靖 任良 大胖子
费江枫 黄昭舜 程嘉 孟祥军
汪军 祁玲 祝佳音 黄翎
李文睿 张广宇 甘旭东 于国重
赵挺 李宾 吴瑞川 郦彦卿
周克勤

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址：北京朝阳区芍药居（100029）

束，102个服务奖项揭晓。本次调查中，惠普共获得15个奖项，包括本次调查最重要的综合性大奖——“最具美誉度服务品牌奖”。作为代表官方的第三方调研评测机构，CCID在IT领域的各种调查以其调查方法的科学性与调查渠道的广泛代表性而在国内IT领域极具权威性。本次“2001年IT产品用户服务满意度调查”由CCID主办、赛迪资讯顾问公司承办，参与协办的还有中国计算机用户协会、中国软件行业协会多家权威行业机构。调查涵盖了家用/商用台式机、笔记本、服务器（国内/国外）、显示器、打印机、扫描仪、UPS、Modem、光盘刻录机、数码相机、投影仪等诸多IT产品领域。

本刊记者

金山毒霸2001近日正式发布

该软件除继续采用金山毒霸两套杀毒引擎查杀病毒技术外，还率先提出了嵌入式查杀和全面的邮件病毒过滤技术。该软件直接嵌挂到IE浏览器和流行办公软件Office2000和Office XP组件当中，与可能发生病毒侵扰的应用程序有机地结合为一体，在占用系统资源更小的情况下查杀病毒，通过这种方式，金山毒霸2001将有效地防杀各种宏病毒、互联网病毒及恶意程序。同时，针对邮件病毒实现全面邮件监控技术，实时拦截电子邮件及附件所含带的病毒，彻底切断互联网时代病毒传播的主要通道，支持包括Outlook XP、Outlook 2000、Outlook Express、Foxmail、Netscape Mail等各种邮件系统，支持 MIME、UUENCODE、BASE64 等标准的附件编码格式，堵塞网络病毒传染的主通道。

本刊记者

飞利浦助海通证券显示器全面升级

近日，著名的上海海通证券公司选用了欧洲设计的飞利浦液晶显示器，一方面是为了证券公司的形象提升，提高券商的服务价值，另一方面也是由于飞利浦液晶显示器的价格性能比特别突出。飞利浦液晶显示器选用优质液晶板，具备高分辨率、高对比度的特点，显示效果更清晰舒适；其可视面积大、完全平面、无闪烁、无失真等特点让用户在使用的时候眼睛不易产生疲劳，对健康没有损害，符合健康环保的概念。飞利浦液晶显示器还有不同的配件，如保护屏，挂墙配件等，以配合不同证券公司的不同需要。针对目前越来越多的券商已把液晶显示器作为专用机。

本刊记者

95777购“百元上网卡”送礼活动

老牌ISP95777（www.95777.com）推出购“百元上网卡”送用户大礼的活动。此次95777促销的上网卡为100元/100小时，上网不分时段。用户使用该上网卡平均每小时1元，每分钟不到1.7分，同时还会获赠特色礼物。用户可通过服务热线（68336343）查询购买。95777还有66元包月卡，120元夜游神上网包年卡等不同种类的上网卡供用户选择。

本刊记者

华硕A1000系列笔记本电脑促销活动

2001年7月1日至9月31日期间，购买华硕A1000系列笔记本电脑的学生用户可凭学生证加399元获赠价值2499元的华硕四合一数码群（该数码群一身兼备MP3、数码相机、数字录音、网络摄像四大功能，集音乐、摄影、语音、录像于一体）。华硕A1000系列笔记本电脑外型时尚，络银机身，半透明水蓝色键盘，采用全内置设计，功能完善。除通常的周边设备接口外，还有视频输出端子；同时内建56K Modem和10/100M以太网卡，可实现网络通讯，并通过随机附赠的语音识别软件进行网上语言交流，通过麦克风和相应软件拨打廉价的国际长途电话；置入CD影音光盘，配合多媒体播放软件、液晶显示屏和高品质立体声音箱可获得家庭影院级的多媒体娱乐感受。

本刊记者

海尔电脑百城大篷车巡展

日前，一场融电脑知识普及、产品技术推广、科技应用体验为一体的“海尔电脑大篷车”科普巡展活动及发烧电脑系列精品展，在全国近百个城市同时展开。该活动是由青岛海尔电脑有限公司联合全国上百家电脑公司共同发起的。活动范围包括全国各省、市、自治区下属的近百个二、三级城市，宣传面之广、涉及城市之多，在众多的巡展活动中比较突出。此次活动意在向人们进行电脑知识普及和电脑最新科技动态的宣传，使人们对电脑有更新、更深入的了解。据悉，活动分为两部分，一是大篷彩车巡展，二是现场电脑知识问答和新产品演示。

本刊记者

佳软2001增值渠道大会

近日，北京佳软信息技术有限公司在京举办“2001年佳软增值渠道大会”，向与会代表介绍佳软系列产品和技术，阐述佳软公司渠道政策。佳软为逐步实现大规模研发和准时生产的目的，搭建柔性的软件生产线，重新定义了产品及服务内容，改变传统的产品和服务提供方式，规划了全新的营销模式，与产品销售体系配合，建立专门的增值服务体系，大幅度调整公司的组织机构，建立以客户为中心的全面市场

支持体系。

本刊记者

实达推出外置Modem服务新政策

近日，实达公司宣布对所有外置Modem实行一年内全新保换的服务新政策。用户在购买了任何一款实达外置Modem后，若有品质问题，可按产品使用手册的有关说明，凭借产品防伪确认码，更换一台崭新的Modem。此前，国内还没有任何厂商承诺提供这样的服务，实达Modem此项新政策的实施揭开了Modem整机保换的新篇章。就整个Modem市场来说，这项举措也标志着Modem市场从产品型向服务型的重要转变。

本刊记者

盟创LCD降价

资讯厂商盟创科技顺应市场和大众的需求，近日推出Runner系列LCD液晶显示器，其中15″英寸TFT LCD“Runner 575”仅为2999元，让消费者拥有更多的实惠和惊喜。Runner 575实际显示区域相当于17″英寸CRT，0.297mm点距，可视角度为120°，最大分辨率1024×768，反应时间25ms，性能优良，体积小重量轻；无辐射，画面稳定不闪烁；30W的耗电量，环保节能。

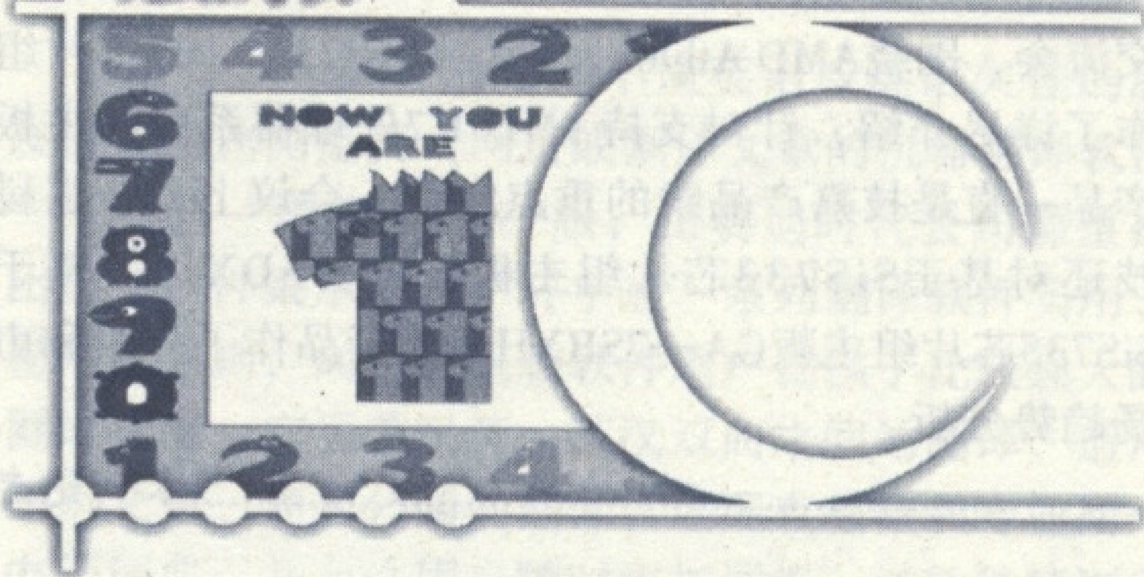
本刊记者

全国软件零售排行榜（2001年7月）

	应用类		娱乐类
1	瑞星2001标准版	1	红月
2	KV3000标准版	2	大富翁V
3	金山毒霸.net	3	金庸群侠传 Online
4	东方影都	4	驿动的心
5	豪杰超级解霸2001专业版	5	特勤机甲队4
6	金山词霸.net2001专业版	6	石器时代
7	金山影霸3	7	钢铁战场
8	金山快译.net2001专业版	8	万王之王
9	盈动双语浏览器+三角洲	9	风云Ⅱ
10	安全之星XP版	10	大法师

	综合类		
1	着迷小学英语VCD版	6	电脑世纪行3
2	开天辟地Ⅲ	7	新东方背单词软件
3	组合空间-壁纸	8	洪恩环境教材系列
4	组合空间-动画	9	新概念系列教程
5	从零开始学英语	10	2001翰林汇系列教材

感谢连邦有限公司、晶合时代软件公司、MY8848网上商城的协助。



蓝科翰威系列主板

近日，建达蓝德向业界宣布其蓝科翰威系列主板上市。这次蓝科翰威系列主板共推出3种型号，分别采用SiS最新推出的独立型芯片组和Intel的815EP B-Step芯片组。SiS发表的支持AMD Duron/Athlon的SiS735和支持PentiumⅢ处理器的SiS635T两款独立型芯片组加入了对DDR内存的支持。为了解决南北桥之间的传输瓶颈，SiS设计了Multi-Threaded I/O Link，使带宽能超过1GB/s，这与Intel和VIA的Link通道的266MB/s相比，总带宽有了明显的提高。

本刊记者

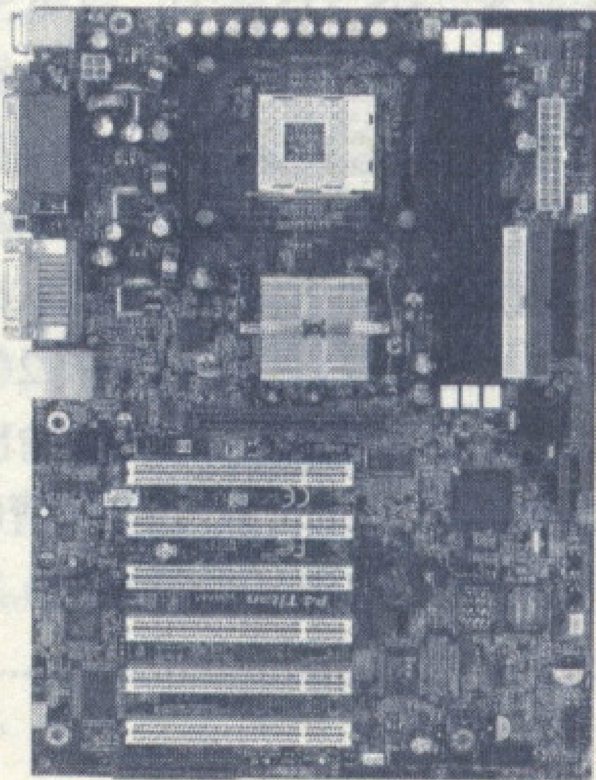
美达主板6A815EP

国内硬件厂商美达科技于近日推出支持Intel最新核心PⅢ处理器Tualatin的主板6A815EP。该主板采用Intel 最新815EP B-Step芯片组，其ICH2为82801BA，支持Socket 370插槽的Intel Tualatin、PⅢ、Celeron处理器及VIA CyrixⅢ处理器。Tualatin是Intel即将推出的新一代PⅢ处理器，它使用了采用0.13微米工艺制造的Coppermine D新核心，功耗小而性能强劲，被誉为“PⅢ处理器的终结版”。

本刊记者

技嘉科技主板GA-8IDXH

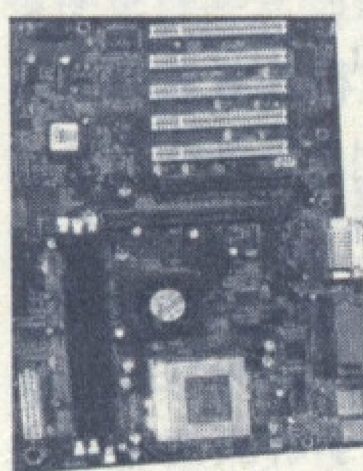
近日，技嘉科技特别推出P4 Titan系列主机板。GA-8IDXH是此系列第一个机种，采用Intel 845芯片组，支持Socket 478 Pentium 4处理器，并采用Pc133 SDRAM，最高可达3GB，使消费者能在低价格内存的使用中享受Pentium 4处理器，另外主板自带多国语言BIOS以及开机画面



设定等功能。同时，技嘉科技联手著名的半导体厂商AMD和SiS在北京、上海、广州等城市召开产品技术交流会，围绕AMD Athlon处理器和SiS733、735芯片组作了详尽介绍，针对支持AMD K7处理器系列的主板产品一直是技嘉产品线的重点之一；会议上，技嘉科技还对基于SiS733芯片组主板GA—7SDX以及基于SiS735芯片组主板GA—7SRXH两款产品作了介绍和市场趋势分析。

……………………本刊记者

联想QDI推出DDR主板KD7

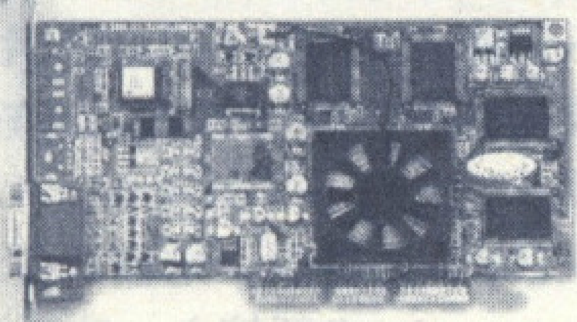


联想QDI在2001年6月推出两套支持Intel CPU的A12系列主板+KingMax 128M DDR内存的超值捆绑方案后，于近日又推出支持AMD CPU的DDR主板KD7。此主板是为支持Athlon处理器而设计的，并带有四重过滤模块体系的处理器供电系统，为高速DDR内存提供了稳定的电源电压保证。

……………………本刊记者

惊天“镭”显卡

近日，北京东方讯捷公司发布了新一代ATI显示芯片的高端显卡——惊天“镭”。此显卡采用标准版的Radeon绘图加速处理器，32MB DDR SGRAM显存，内建Charisma几何引擎、Pixel Tapestry 3D贴图技术、Video Immersion视频引擎并内建DVD和HDTV硬件播放，外加RADEON芯片的HYPER-Z技术，可提升20%的显卡性能。



……………………本刊记者

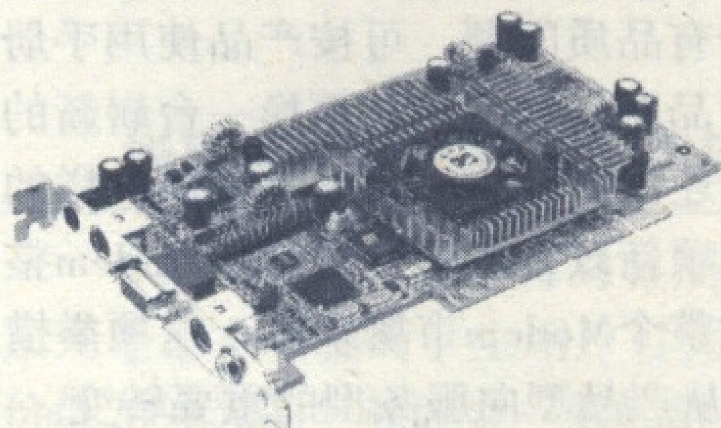
精英SiS 315显卡

日前，精英（ECS）和矽统（SiS）联手推出精英（ECS）SiS 315显卡。这款SiS 315显卡采用256bit 3D绘图引擎，支持硬件T&L技术。核心频率为166MHz，支持2.65GB/s带宽，内置375MHz的24位真彩RAMDAC，最大可支持128MB的SD/SG/DDR显存。符合AGP 2.0和PCI V2.2规范，支持AGP4×接口。提供两条贴图管线，最大支持2048×2048的贴图。通过SiS301芯片可以实现视频输出、数字输出、3D眼镜和双头显示，并可以支持高清晰度视频，目前推出的显卡有32MB和64MB两种规格。

……………………本刊记者

华硕V8200Deluxe显示卡

该显卡为GeForce3级显示卡，附赠多种软件。V8200Deluxe使用SANYO高速电解电容和OS-CON固态电解质电容，以及昂贵的Rubycon电解质电容，安装了大型散热片。功能上，该显示卡预备了VR 3D立体眼镜插槽、S端子影像输入，传统的D-SUB（VGA）接头、RCA接头影像输出，比较实用。担当V8200Deluxe影像输出输入功能的是飞利浦Philips视频信号处理芯片SAA7108E。V8200Deluxe还在卡上安装Winbond硬件监控芯片W837810 106AC，配合ASUS SmartDoctor这一套显示卡监控软件，让玩家可以轻松容易地取得显示卡的状态以及工作状况，也让玩家在享受这一块V8200Deluxe的时候可以更加放心。



……………………本刊记者

15″EMC（568）LCD显示器

近日，华冠科技（EMC）推出面向中低端用户的晶平小爱神15″LCD显示器（型号为568）。其最大分辨率为1024×768，最大垂直刷新率75Hz，点距为0.297×0.297mm，可视尺寸为304×228mm，耗电量40W，对比度350:1，净重5.3kg。显示器整体设计简洁而典雅，调节菜单全中文按键式设计，操作简单，容易上手。底部有音频信号输入端口。显示器在对比、色彩、高压稳定以及文字显示清晰度上整体表现良好。售价为3999元。



……………………本刊记者

大白鲨钻石AA级LCD

近日亮相的大白鲨系列LCD液晶显示器，通过采用先进的设计及制造工艺，并经过全新的严格质检体系检验，推出了大白鲨钻石级LCD液晶显示器，全部达到了液晶显示器的国际公认的最高标准AA级——无坏点。从LCD的构造来讲，显示屏的液晶单元极易出现瑕疵。LCD的每个像素都由三个单

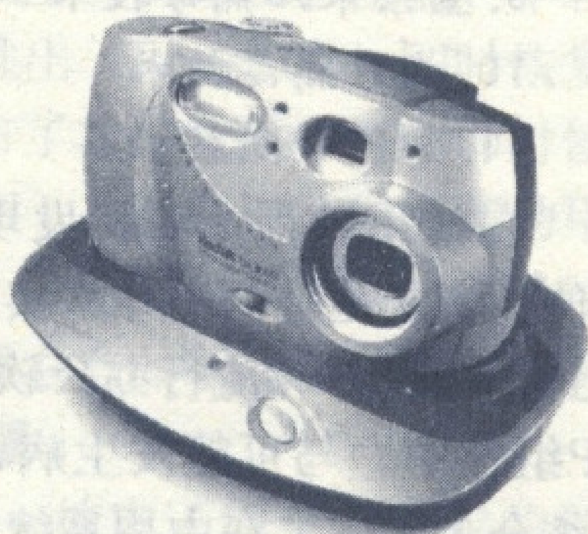


元构成，分别负责红、绿和蓝色的显示，对1024×768的屏幕来说，总共约有240万个单元，在制造过程中，可能会出现其中的一部分已经短路，造成“亮点”，或者断路造成“暗点”。现在市场上销售的LCD多是有3个以下坏点的，而此番上市的大白鲨系列LCD液晶显示器提出了实现无坏点的目标，倡导国内LCD保证高品质，并以身作则，保证其大白鲨钻石AA级LCD无一坏点，真正实现完美显示。

……本刊记者

柯达多功能DX3600数码相机

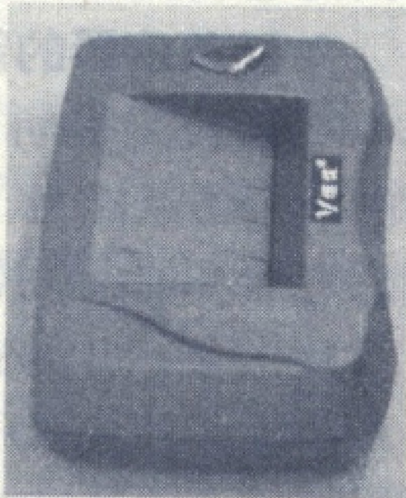
近日，伊士曼柯达公司宣布推出EasyShare数码摄影系统及DX3500数码相机。DX3600变焦数码相机备有220万CCD像素，可拍摄高达1800×1200解析度的影像，并具有6倍变焦（2倍光学，3倍数码）功能，让用户可以自由地选择广角或变焦。另外，DX3600自备有8MB内存，并具有CompactFlash扩展槽，以便拍摄更多照片。此变焦数码相机除可拍摄数码影像外，还具备有声连续录影功能，每秒可录制20格画面，大于人类眼睛暂留的1/16秒标准（即每秒16格），因此可达到播放流畅的效果。



……本刊记者

维优数码名片仪

近日，南京维优科技实业有限公司“维优数码名片仪”正式在中国大陆25个省96个主要城市全面上市。这是一款最新的数码外设产品，与计算机或者PDA搭配使用，能彻底解决中、英文名片输入、识别及其管理等问题，为传统的键盘输入和手写输入名片提供了彻底替代方案。经过性能调整后的维优数码名片仪VC2.1版重118克，采用USB接口。输入设备色彩选择为256灰阶，分辨率可达600dpi，其快捷的反应能力可以使每张名片的输入时间保持在4-6秒之间。其信息管理软件能保证对扫描识别进存储设备的信息进行分类整理，实现智能型查询，并且系统还可以将名片资料同步或导出存入Outlook、Outlook Express、WinCE中，进而转存到掌上电脑内，更方便即时查询。



……本刊记者

赛迪“译路通”XP版

近日，一款针对帮助不懂英语或英语欠佳的朋友，能迅速浏览英文网页或翻译文章的机器翻译软件——赛迪“译路通”XP版，由赛迪时代公司隆重推出。该软件秉承赛迪“环宇通”系列翻译软件实用、易用的原则，向广大电脑软件用户提供了比较强大的翻译功能：它涵盖汉英、英汉双向之间的翻译、适用于对文章、商务公函的翻译；还配有基础和专业两个电子词典、并允许用户随时添加词汇。该软件特别适用于浏览互联网时的网络冲浪，翻译准确、效果较好。该软件的操作简单，使用方便，用户只要会使用基本的电脑操作功能即可。

……本刊记者

瑞星2001网络版

日前，瑞星公司推出新的瑞星2001网络版软件，该软件根据“红色代码”系列病毒的特点，进行了快速更新，完成了最新功能的拓展。目前，瑞星2001网络版软件已经能够实现全网“一键杀毒”，为各种类型和规模的网络用户提供方便快捷的清除病毒服务。瑞星公司将瑞星独创的“全网杀毒”技术引入网络信息安全体系之中，借助这一技术，系统管理员可以通过瑞星移动控制台，只需几分钟杀灭全网范围内的各种病毒和黑客程序，并报告网络中每台计算机是否存在安全漏洞，使原本被动繁锁的病毒清除工作，变成主动轻松的一键操作方式。同时，由于瑞星网络版具有智能自动升级功能，通过瑞星网站升级程序可以实现同步更新，更保证了对新病毒防范的时效性。在此次“红色代码”恶性网络病毒大规模爆发的过程中，1300多家采用瑞星网络版的用户无一受到病毒的侵害，更证明了这种网络病毒查杀新技术的使用效果。

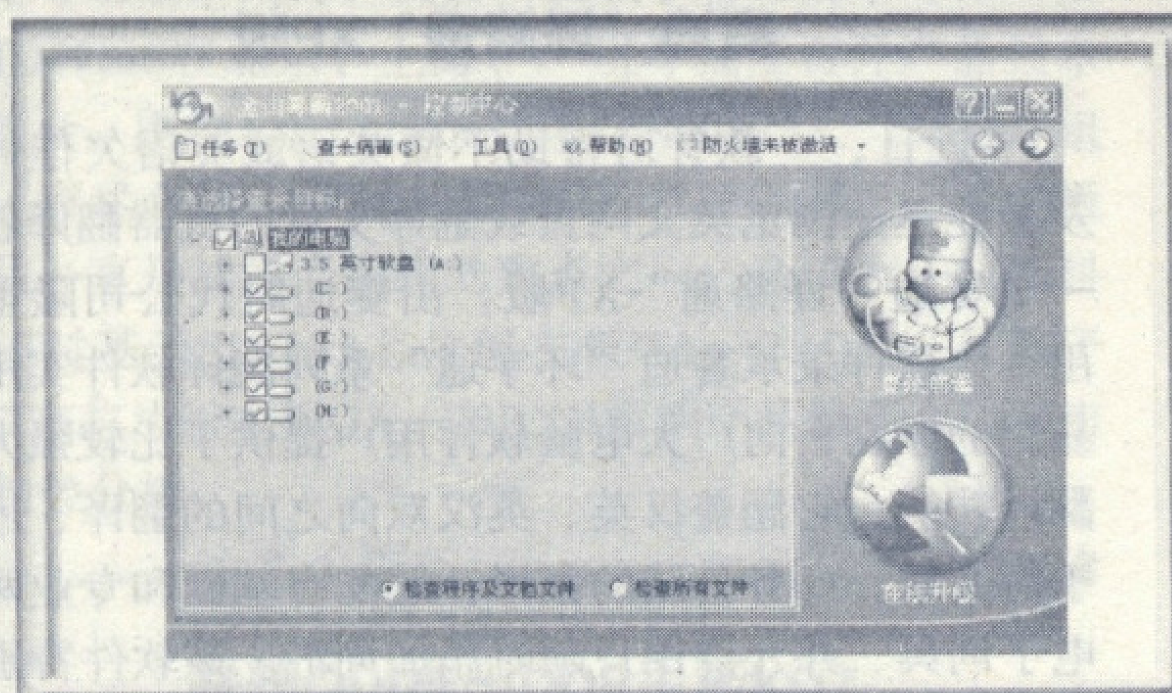
……本刊记者

树人家庭教育软件新世纪2.0版

日前国内教育软件厂商树人公司推出了树人家庭教育软件新世纪2.0版系列软件，内容包含从小学到高中的课程，由重点学校一线教师编写脚本，紧贴大纲。软件分为同步学习、专项辅导、课外学习等模块，包含“六.三学制、五.四学制、上海版”三类教材。



……本刊记者



金山毒霸2001

厂商：金山公司

上市：2001年8月

售价：188元

内容：1CD+3软盘+说明手册

推荐：★★★★

晶合实验室

近一段时间，包括Sircam在内的多种电子邮件病毒的大面积爆发，再一次为我们敲响了信息安全的警钟。据统计，现在每天都有数十种新的病毒出现，而这些病毒绝大部分都是通过各种互联网途径进行传播的，这对于经常上网的广大网民来说，无疑是一种潜藏着的巨大威胁，它意味着我们的计算机系统随时都可能遭到破坏，各种文件和资料也不再有安全的保障。针对这种现象，金山公司迅速作出了反应，不但加快了其原有杀毒软件《金山毒霸》的病毒库更新速度，并且于近日发布了积蓄已久的换代产品——《金山毒霸2001》。下面就请大家和我一起来对它进行一番深入的体验。

操作界面

操作界面带给我们的绝不仅仅是一种视觉上的感受，它更能直接地反应出一个软件的可用性和操作的合理性。通过与《金山毒霸》的比较发现，《金山毒霸2001》有3个比较大的改进：一是放弃了以往惯用的亮白色主色调，改以天蓝色为主的时尚色来冲击我们的视觉神经，事实表明，这样做确实使它的操作界面看上去漂亮醒目了许多；二是将病毒防火墙的开启键整合到了主菜单栏上，使操作变得更为简单；三是在线升级键被提到了主界面最为醒目的右边角，这使得我们每次启动《金山毒霸2001》时，都会想到又该升级软件的病毒库了。

技术特点

《金山毒霸2001》的主要技术特点如下：

1. 嵌入式杀毒技术
2. 邮件病毒防范技术
3. 双引擎交叉查毒技术
4. 病毒防火墙技术
5. 可查杀压缩格式和无限层次压缩包内的病毒
6. 内置CIH终身免疫技术
7. 完善的硬盘修复技术
8. 支持局域网查杀病毒
9. 查杀未知病毒技术
10. 病毒隔离技术
11. 智能升级技术

在使用过程中我们发现，它的嵌入式杀毒和邮件病毒防范是两个非常实用的技术。前者可以嵌挂到IE浏览器和流行办公软件Office2000及Office XP组件中，与可能发生病毒侵扰的应用程序有机地结合为一体，在占用系统资源较小的情况下防杀各种宏病毒、互联网病毒及恶意程序；后者是专门针对于上网接收邮件的用户而设计的，用以截杀电子邮件及附件所包含的病毒，可支持Outlook XP、Outlook 2000、Outlook Express、FoxMail、Netscape Mail等各种邮件系统，支持MIME、UUENCODE、BASE64等标准的附件编码格式。另外支持局域网杀毒是我们比较欣赏的一项技术，因为它确实给局域网用户带来了更多的方便。

防杀病毒的能力

经使用表明，《金山毒霸2001》有着非常强的病毒防杀能力，多数流行的电子邮件病毒和带有恶意的ActiveX控件在进入计算机之前都被正确地识别出来，并彻底清除。对ZIP、CAB、RAR、ARJ等多种流行压缩和自解压文件的良好支持应该说是《金山毒霸2001》的另一大特点，它使得病毒无论以何种形式出现，都无处藏身。

编辑点评：从《金山毒霸2001》的整体表现来看，尽管在已知病毒库的数量上还有所欠缺，但它已基本包含国内流行的各种病毒，绝对称得上是一款优秀的杀毒软件，特别是嵌入式杀毒技术和邮件病毒防范技术给我们留下了非常深刻的印象。另外，它在各项功能的表现上也比较完善，没有明显的BUG存在，是一款值得信赖的软件。

厂商：瓦瑟科技

上市：2001年8月

售价：49元

内容：1CD+说明手册

推荐：★★★☆

晶合实验室

DPU即时恢复文件

为提供计算机系统全方位的防护功能，华彩软件与瓦瑟科技继成功推出《Pro-Magic即时恢复系统》之后，近日又发布了其姊妹版《DPU即时恢复文件》（以下简称DPU），这是一个能够帮助用户进行文件备份、压缩、加密的工具软件，在经过了认真的使用之后，发现它有如下几个功能特点：

一、文件时光回溯

该功能可以将单一档案还原至所设定的任一个存储点。举个简单的例子，首先我们选择一个需要保存的文件，然后创建一个新的时间点，即存储点，并输入任意一个标题，此时文件将以一种特殊的文件格式备份到硬盘上一个特定的文件夹下，当原文件遭到破坏或删除时，我们只需通过DPU的还原功能即可将该文件恢复到创建时间点时的状态。整个过程非常简单，甚至不需要重新启动计算机即可完成。

二、智能型标题及注释

当我们创建一个新的时间点时，可以根据文件的内容命名标题并添加详细的注释。在需要还原相应的文件中，不用开启档案，只需通过标题或注释即可了解到档案的内容。

三、密码安全管理

为了增强备份文件的安全性，我们可以对DPU进行密码设置，使得开启及操作都需输入密码，同时建立的还原资料在Windows环境下也不会遭受非法复制、删除甚至打开查看。

四、文件保护助手

如果用户需要对某些重要文件进行安全保护时，可以先利用DPU对这些文件进行备份处理，然后将原文件删除，由于备份后的文件隐藏了原文件的格式，无法被其它应用程序打开，所以这些文件就处于被保护的状态。

五、内建压缩功能

当我们对各种类型的非压缩文件进行备份处理时，DPU可以自动以65%的压缩率对文件实行压缩，大大节省了硬盘空间。

六、所需系统配置低

最低配置要求：

1.486或兼容以上等级的主机

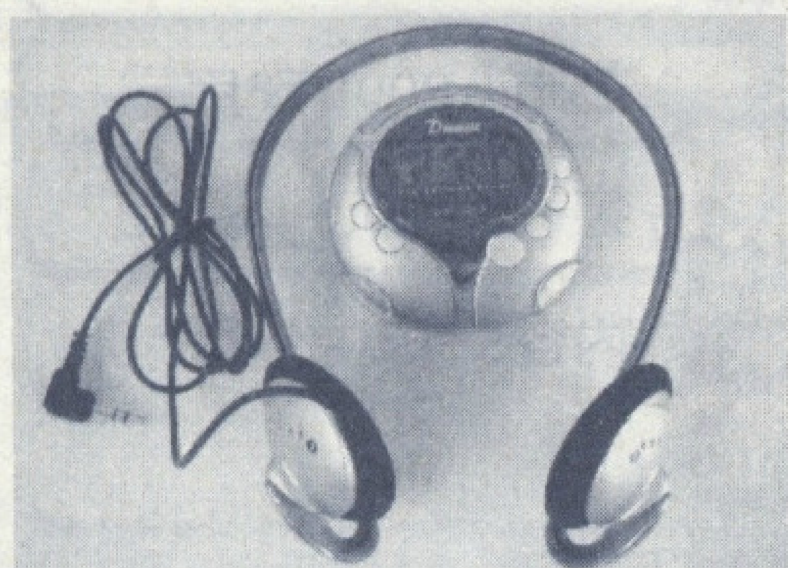
2.16MB以上的RAM

3. 剩余1.0GB以上的硬盘（根据用户要保存数据的多少调整）

4. 支持Windows 95/98/Me/NT/2000/XP

从上面的配置我们可以看出，DPU对系统配置的要求非常低，在大部分计算机上都可以使用。当然，如果想要让DPU工作得更为顺畅，最好还是有一台586以上的计算机。

编辑点评：作为一款非常小巧（789kB）的工具软件，DPU不但有着友善的操作界面，同时所具备的功能也是令我们比较满意的，特别是良好的文件还原能力令许多操作复杂的同类软件相形见拙。但它同样也有两个比较明显的缺点，一是备份文件的安全系数不高，之所以这样说是因为它的备份文件都需要储存在硬盘上一些特定的文件夹内，如果这些文件夹遭到破坏或删除，就意味着备份文件也将随之丢失；二是文件的加密保护措施不是很完善，在前面我们曾提到过，因为备份文件隐藏了原文件的格式，所以文件受到了保护，但如果有人根据备份文件的大小或其它一些线索猜测出了原文件的类型，那么他将可以直接通过支持该文件类型的应用程序将此文件打开，使文件的保护措施彻底失效。从这两个方面可以看出，如果DPU想成为一款专业级的软件，确实还需要一定程度的改进。



厂商：松景科技

上市：2001年7月

售价：1200元

内容：MP3播放机、耳机、USB连接线、英文说明书、驱动光盘、透明夹、挂绳

推荐：★★★☆

晶合实验室

Palmp-3 MP3播放器

日前，我们收到了台湾松景科技（Pine Technology）公司推出的新款MP3播放器——Palmp-3。与中规中矩的另一款松景D'Music SM320V/F播放机相比，这款Palmp-3真是“机”如其名，机身是圆形的，直径仅有65mm，只有手掌(palm)那么大，随机附有一只比机身略大一点的透明夹，可以将Palmp-3放进去挂在腰带上，携带十分方便。Palmp-3共有4种颜色可供挑选。

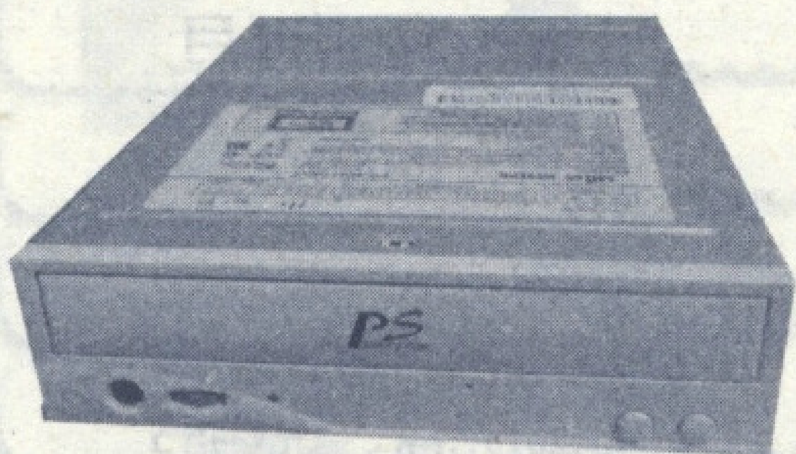
Palmp-3随机共配备了32MB存储器，这其中包括内置于机器中的16MB闪存（Flash Memory）和一块16MB的MMC多媒体存储卡（Mutimedia Card），可储存30分钟左右的MP3音乐（压缩率为128kbps）。Palmp-3机身正上方设有液晶显示屏，配合内置的ID-3 Tag功能，可以清楚地知道歌曲的详细资料，包括歌曲名称及歌手名字，遗憾的是目前还不能支持中文。它的控制键较多，有“M”菜单键、“R”录音键、“Play”播放键和“Stop”停止键、“前进”和“后退”键、“EQ”音效键和音量调节键等。机身上有两个连接口，一个是耳机输出口，一个是USB连接口。另外还内置了一只微型麦克风。在播放音效方面它内置了7种不同DSP效果：包括Disco、Jazz、Bass、Classic、Rock、Pop及Flat等，应该能满足不同用户的口味。Palmp-3使用一节AAA型7号电池作为电源，可以连续使用大约4小时。Palmp-3采用USB接口与PC交换数据，上传一首4MB左右的歌曲仅需不到30秒。随机配备的管理软件Palmp-3 Manager也很好用，界面有点像资源管理器，简单明了。

除此以外，Palmp-3带有录音功能，可以方便地通过内置麦克风进行录音。全部32MB存储器一共可录音2小时以上。不过录音效果一般，而且有轻微的失真，这应该与录音格式有关。它的录音格式采用32kbps的ADPCM格式，采样率为8kHz，录下来以后可以自己用Palmp-3播放，也可以要将录下来的文件上传到电脑。另外Palmp-3也具有电话簿功能，用户可以将自己的通讯录在电脑上按一定格式编辑成TXT文件，然后传入播放器中，以便随时查用。不过电话簿只能支持英文。

与其漂亮的外观和丰富的功能相比，这款播放器在存储器的设置与使用方面却做得不尽人意，随机配备的闪存和MMC存储卡这两部分存储器无法很好地协调工作。本机内的快闪内存和MMC存储卡只能各自单独存取，也就是说如果闪存和MMC卡各剩余2MB可用空间，却无法合在一起保存一首4MB的MP3文件，这很容易造成空间的浪费。我们不得不在上传之前，先计算好每部分存放的几首MP3的总容量。其次，播放时先要选择听闪存内还是MMC卡上的音乐，一旦该存储设备上的音乐播放完毕，播放机无法自动跳至另一存储器上继续播放，切换工作必须由手工选择完成。

Palmp-3的说明书只是一张硬纸卡，而且是英文的，仅有简单的按键功能介绍和质保说明。不过驱动光盘里面附有PDF格式的说明书，非常详细地介绍了播放器的使用和相关参数，不过也是英文的，这可能会给一般的国内用户带来不便。

编辑点评：这款Palmp-3播放器的零售价在1200元左右。Palmp-3以其时尚的外型、众多的功能和相对低廉的价格，非常适合那些首次使用MP3播放器的朋友，将它作为礼品馈赠亲友也是相当不错的选择。比较遗憾的是Palmp-3无法支持中文显示，这使它的ID-3和电话簿功能受到了很大的限制。松景正在开发新的MP3 Player，新的播放器将支持中、英、韩3种语言，支持中文ID-3和通讯录（不仅是电话簿）。



美达PS光驱

厂商：美达

上市：2001年7月

售价：370元

内容：光驱、驱动盘、说明书、Bleam软件

推荐：★★★★

晶合实验室

CD-ROM光驱发展到今天，技术上已经非常成熟，光驱在达到52速以后基本上几乎没有上升的余地了，而且高速光驱的噪音和读盘的稳定性以及读盘能力一直困扰着光驱厂商和用户。那么，普通的CD-ROM光驱在刻录机和DVD的双重夹击之下如何发展？除了不断提高自身品质和下调价格之外，另外一个方法就是增加附加价值，也就是扩展CD-ROM光驱的功能，美达公司的M50XPS就是这样的产品。M50XPS内置了PS游戏解码引擎，支持多轨式影音数据混合抓取，并对一部分电路专门进行了优化，我们一起来看看M50XPS吧。

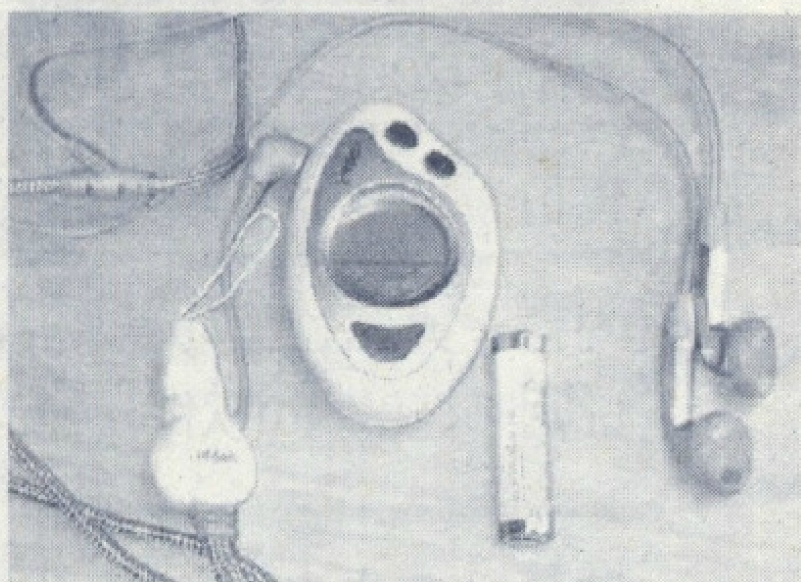
从外观上看M50XPS最大的特点就是在托盘的正中间有一个大大的PS字样，在音量调节按钮和耳机插孔的上方有一条弧线，整个面板显得比较流畅。我们来看看M50XPS的主要技术参数：

数据传输速度：3900-7500kb/s
数据传输模式：DMA Mode2/Ultra DMA33/PIO Mode4
随机寻道时间：80ms

我们使用了三款测试软件测试M50XPS的性能，它们是：CD WinBench99（V1.1）、CD Speed99（V0.8）和SiSoft Sandra 2001te Standard（V2001.5.8.11）。在CD WinBench99测试里，我们运行了7次测试，重点考察了M50XPS工作的稳定性，在第二次测试的时候M50XPS在外圈基本上达到了标称的速率，之后的速率开始下降，到第四次测试以后速率就稳定在6300k；内圈传输速率一直没有达到标称值并一路下降，稳定在3180k左右；寻道时间一直比较稳定，基本上在88ms上下；CPU占用率在1.4%左右，在第六次测试之后上升到1.8%左右。在CD Speed99里我们换了一张数据盘进行测试，我们发现M50XPS的读盘曲线相当的平滑，没有锯齿，最高速率将近51速，平均也有38.72速，这是一个非常优秀的结果了，进盘和出盘的时间也很短。在SiSoft Sandra 2001里我们运行了光驱基准测试，数据盘和上一个测试相同，在这个测试里M50XPS的表现也比较出色。

PS游戏功能是M50XPS的一个重要卖点，我们使用感觉一般。在M50XPS的包装盒里自带了一张Bleam的安装盘，安装之后发现这个Bleam的版本是1.58，并不是我们期待已久的2.0，而且比较麻烦的地方是每次运行Bleam的时候都要放进这张盘。在安装完Bleam之后的一段时间里无法读取PS游戏盘，但我们卸载了虚拟光驱软件就一切正常了。在Bleam里的默认参数都比较保守，需要进行设置，将Graphic、Sound设置好才能在游戏里得到一个比较满意的效果。我们接着在其他普通的光驱上试着使用Bleam来进行PS游戏，出乎我们意料的是，在这些光驱上我们也可以很流畅地运行，而这些光驱并没有针对PS游戏进行任何优化。

编辑点评：M50XPS给我们的感觉是作为一款光驱，它的性能也比较稳定，不足的地方读盘的时候噪音比较大，尤其是在寻道的时候。总的来看，M50XPS在50速光驱里算是很不错的产品了。不过作为厂商大力宣传的卖点，我们认为它在PS游戏上的表现没有达到预期，至少它还需要Bleam，还没有实现完全硬件解码。但是我们认为，扩展附加功能是光驱的发展方向，我们希望厂商在这方面做出突破，进一步延长CD-ROM光驱的生命周期。



SAMSUNG YEPP baby袖珍型MP3

厂商：三星电子

上市：2001年6月

售价：1800元

内容：MP3播放器、挂绳耳机、USB连接线、驱动光盘、说明书

推荐：★★★★

晶合实验室

三星数码设备尤其是MP3产品在同类产品品牌中，因为其造型多变前卫新颖而颇受欢迎，拥有很多的年青一族Fans的支持和购买，所以三星也不断地推陈出新，以保持其一贯的风格做法开拓市场。SAMSUNG YEPP baby袖珍型MP3就是三星公司最近在中国推出的最新款产品。

SAMSUNG YEPP baby袖珍型MP3是三星在2001年推出的主流MP3，最大的特点就是小巧。它的外型并不是方方正正的，所以实际的体积要比规格指标小得多，看起来更像一个扁扁的鸡蛋。下面我们先来看看它的性能指标。

产品组件及规格：

尺寸：42×70×22.1mm

重量：32g

电源：1.5V

输出：5mW

闪存：32M/64M可选

颜色：蓝、粉红

SAMSUNG YEPP baby袖珍型MP3的外壳全是由塑料材料制成的，所以重量很轻，仅32克（不含电池）。因为我个人比较喜欢运动，以前接触过的MP3重量或者体积让我在运动时并不方便携带，而现在这款MP3可以说真正做到了这一点，加上它的项链式耳机，还拥有不易脱落的优点。

SAMSUNG YEPP baby袖珍型MP3的经典设计除了Yepp播放器本身外，就算项链式耳机了，你不必将MP3播放器拿在手上或揣在兜里，直接挂在脖子上即可。但是因为SAMSUNG YEPP baby袖珍型MP3的体积小巧和重量轻便，所以它不可能集成太多的功能，除了计时和MP3播放控制外，大多数MP3所具备的收音、录音、调音等功能它都不支持，不过这样可以节约制造成本。

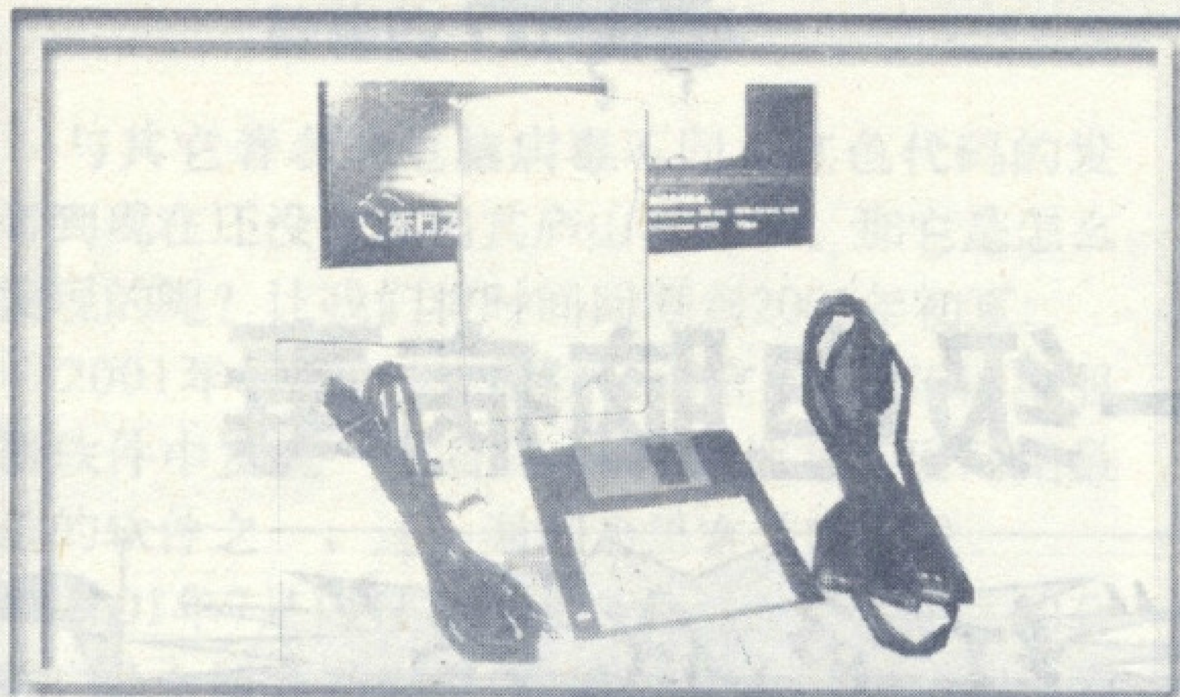
SAMSUNG YEPP baby袖珍型MP3的驱动程序全部是自动安装模式（不过安装后要重启一次电脑），这款MP3提供了基于Microsoft Windows和Apple MAC两种平台的完整驱动和应用程序，提供了比较全面的用户方案。

MP3播放器和PC之间的连接是通过一根USB线来实现的，优点是速度快、系统资源占用少。将32M容量的Flash memory空间拷贝满只需要短短的2分多钟（掐秒表计时）。

这款MP3播放机的效果还不错，虽然没有什么特殊的音效调节选择，但却内置了4种模式均衡器，所以只要播放的MP3文件有较高的传输率，还是有不错的效果。

另外一些用户会感兴趣的问题应该是MP3电池的消耗问题。不用担心，这款MP3只使用一节普通的7号碱性电池就可以提供7－9个小时的持续播放（说明书上只保证4小时），从消费费用上来说，还是很不错的。

编辑点评： 目前这款机型的32M版本售价约1500元，64M版本售价1800元，总的来说还不算太贵。其独特的特点肯定会获得追求时尚青少年们的青睐。同时这款产品的效果足以满足一半用户的需要，出去郊游或者是逛街时挂上一个回头率一定不少啊。



厂商：北京东方之子科技有限公司

上市：2001年7月

售价：5980元（30G）

内容：USB硬盘、驱动程序、说明书、USB连接线

推荐：★★★★

晶合实验室

东方之子USB移动硬盘

随着计算机技术的不断发展，人们对数据的存储和传递的要求越来越高，传统的移动存储工具已经不能满足人们的需要。我们这次拿到了东方之子科技有限公司的USB移动存储之星（30G，下面简称USB硬盘），下面我们将向大家介绍这款USB硬盘。

我们来看看厂商提供的技术参数：

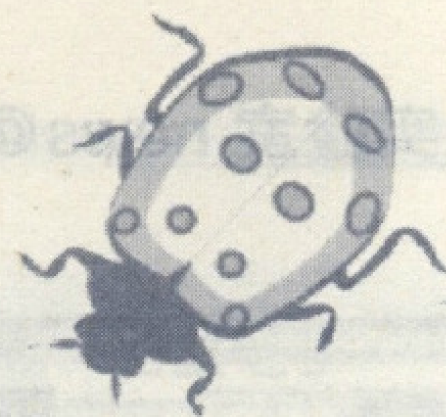
尺寸：130×74×19mm（长、宽、高）
介面传输率：Up to 66.6MB/s
内部传输率：Up to 161.6MB/s
一般读数查找时间：12.0ms
缓存：512kB
转速：4200转

USB硬盘的安装非常方便，将USB线接到主板的USB接口上系统即自动识别设备，对于Windows 98的用户来说只要安装了驱动盘里提供的驱动就可以正常使用USB硬盘了，Windows Me/2000甚至不需要外加驱动，驱动盘里还提供了MAC的驱动程序。我们建议用户使用FDISK来对USB硬盘进行分区，而且只分一个区，因为在Windows里使用分区工具来对分区进行操作速度会很慢，而且系统只识别USB硬盘第一个分区。

我们来测试一下USB硬盘的传输速率，我们从硬盘上拷贝了两个大文件到USB硬盘上，一个748M，一个979M，分别用了14分钟和18分20秒，换算成平均传输速率都是0.89M每秒。接着我们使用了SiSoft Sandra 2001对它进行了驱动器基准测试，并将测试结果和其他设备进行了对比。最后我们使用HD Tach对USB硬盘进行了测试。我们发现，两种测试软件的测试结果都支持了我们用文件拷贝的方法得到的结果，USB硬盘最令人关心的到IDE传输速率只有0.85M每秒左右，和标称的12M还有一定差距（不过标称的是比特，换算成字节也就1.5M），CPU占用率基本上在2%左右，随机寻道时间为16.6毫秒。

这款USB硬盘还提供了数据加密功能，接下来我们来看看USB硬盘的加密能力。我们知道，数据的保密是一个很重要的问题，对于移动存储设备来说，数据遗失的可能性更大，这个问题显得更为突出，所以保密性成了衡量USB硬盘性能的一个重要标准。USB硬盘的加密方法有两种：硬加密和软加密，国内目前还没有实现硬加密技术，都是依靠软件来实现。这款USB硬盘使用pgpdisk程序来实现加密，它的原理是在USB硬盘上创建一个加密文件，然后pgpdisk通过这个文件来建立虚拟的加密分区，大小和加密文件相同，盘符可以由用户来设定。平时系统里没有加密分区的盘符，只能看到加密文件，用户访问加密分区的数据时必须通过加密文件输入加密分区的密码，进入加密分区之后可以在加密分区里进行读、写操作。

编辑点评：总的来说这款USB硬盘的表现比让我们满意，在连续长时间工作的情况下性能几乎没有下降。它的发热量控制得也很好，经过长时间的读、写操作之后硬盘的温度也只是比体温略高。听说这款硬盘的抗震性能也很出色，经过专门的减震设计，不过我们没有进行破坏性测试。当然让我们不满意的地方也是有的，它的加密性能还算令人满意，不过pgpdisk全英文的界面和相当繁杂的设置对一般用户来说有点难度。





警戒一级电脑病毒

——“红色代码”

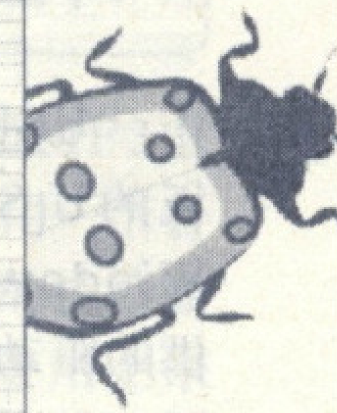


本刊记者 *鼓楼*

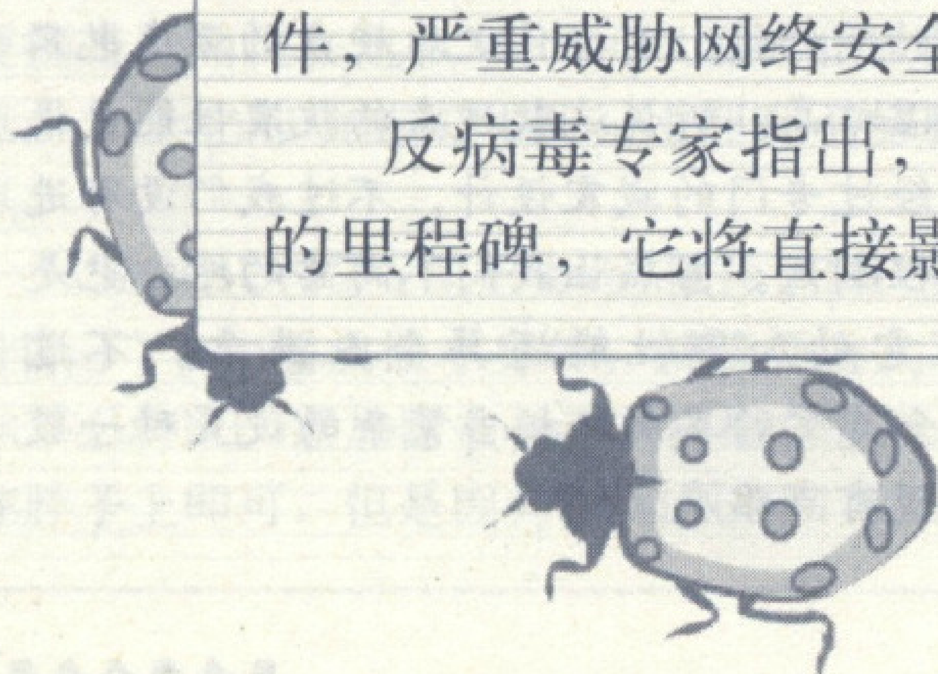
2001年8月10日上午9时30分，国家因特网应急协调小组在京紧急召开“网络病毒应对措施研讨会”，商讨“红色代码”病毒变种“红色代码Ⅱ”疫情的应对措施。国家计算机病毒应急处理中心称，截至8月9日晚5时，国内遭受“红色代码Ⅱ”攻击的用户已证实有180余家，被感染的网络服务器超过200台。中毒者绝大多数为企业用户，一台服务器中毒意味着将有众多电脑无法正常工作。

目前，各种版本的“红色代码”病毒已经使美国受损12亿美元，日本有至少200个计算机系统受到了感染，韩国的1.5万个机构和公司的大约4.3万台服务器也遭受该病毒袭击。“红色代码”借助网络传播，其速度和广度都超过了以往的电脑病毒。

“红色代码”（CodeRed）是一个利用微软IIS5.0（Windows2000）及IIS4.0（NT4.0）系统服务中存在的安全漏洞通过因特网蔓延的蠕虫病毒。“红色代码”创造性地将特洛伊木马和蠕虫病毒加黑客的攻击手段结合在一起，并使之具有一定的智能化，通过80端口的传播轻松穿越防火墙，使得目前经过多年发展已成熟的防火墙技术形同虚设。该病毒能够利用系统漏洞设置木马程序，更改或盗走主页文件，严重威胁网络安全。



反病毒专家指出，“红色代码”是计算机病毒发展历史的里程碑，它将直接影响到计算机安全的研究方向和策略。



神秘的“红色代码”

与其它著名的电脑病毒不同，红色代码的发明者到现在还没有露出其庐山真面目。那它是怎么被发现的呢？让我们将时间回溯到2001年初夏：

2001年6月18日，微软公司宣布在ISS网络服务器软件中发现一个漏洞。ISS软件是架设网站最基础的软件之一，这一漏洞为黑客梦寐以求。

2001年7月13日，一家名为“左岸系统”的公司称，几台服务器遭到一种新病毒的入侵，利用的正是ISS服务器软件的这一漏洞。

2001年7月16日，发现微软软件漏洞的软件公司程序员把一种饮料名称赋予了这个病毒，称之为“红色代码”（CodeRed）。

2001年7月18日午夜，“红色代码”大面积爆发，被攻击的电脑数量达到35.9万台。被攻击的电脑中44%位于美国，11%在韩国，5%在中国，其余分散在世界各地。

2001年7月19日，“红色代码”开始疯狂攻击美国白宫网站，白宫网站管理员将白宫网站从原来的IP地址转移到另外一个地址，才幸免于难。灾难并没有结束，这个蠕虫病毒已复制成10多万个，并且以每4.5小时400MB的速度大量发送垃圾信息。

2001年7月19日，“红色代码”停止攻击进入休眠期，不再进行大规模活动。

2001年7月31日，格林威治时间午夜整点，“红色代码”再度爆发，在全球大面积蔓延。

“红色代码”变异产品



像具有生命一样，红色代码在2001年8月1日爆发的时候已经做了修改，其传播和攻击能力得到进一步加强。该病毒的变种即“红色代码Ⅱ”主要攻击对象为中文系统网站和中文平台。

据瑞星公司技术部门分析的结果表明：作为改进后的版本，“红色代码Ⅱ”可以创建300个线程在网络上查找未感染的计算机，当判断到系统默认的语言是GB简体中文或BIG5繁体中文时，查找线程数猛增到600个，占用大量系统资源和网络资源，造成网络拥堵。

来自用户的反馈显示，病毒发作现象最主要的表现为IIS服务器极慢，服务时常停止，或有自动的重启动现象。“红色代码Ⅱ”一旦进入网络便会迅速地在内网所有存在安全漏洞的Winodws2000内存中感染传播，然后，发送大量HTTP服务请求，造成Web服务器的服务无法响应，路由器负载过重不能响应，整个网络处于瘫痪的状态。

瑞星公司的模拟实验显示：病毒采用随机产生IP地址的方式，每个病毒每天能够扫描40万个IP地址，搜索未被感染的计算机，在寻找到“猎物”后，病毒会向寄生虫一样，通过自我安装感染服务器，一旦在某台服务器中安装成功，接下来它就会利用这台服务器，搜寻更多的感染目标，其传播速度非常惊人。“红色代码Ⅱ”感染计算机后，修改操作系统注册表，将Scripts、MSADC、C盘和D盘的属性改为可读写，这样便可以远程操控感染计算机，对其进行读写操作，并通过网络盗走资料数据。同时“红色代码Ⅱ”还会从病毒体内释放出一个木马程序，驻留在计算机中，为黑客对被感染计算机进行远程遥控大开方便之门。

“红色代码”病毒的传播机理不同于以往的文件型病毒和引导型病毒，采用的机理很特殊。它利用WINTEL构架的缺点，只存在于内存当中，传染时不通过文件这一常规载体，直接从一台电脑内存到另一台电脑内存。如果把所有的计算机都同时关掉，病毒将不复存在，而这样做基本是不可能的。

正在人们为“红色代码Ⅱ”头痛的时候，来自韩国的消息，“红色代码”已经演化成更为复杂破坏力更大的“红色代码Ⅲ”，此病毒蔓延得更快，并在感染的电脑程序里为黑客攻击留下更大的“方便之门”，它还可以利用秘密渠道感染微软的某些软件，其中包括Win NT和Windows2000操作系统。

亡羊补牢

针对“红色代码”，国内各主要杀毒软件厂商都提供相应的杀毒方案。

微软在发现ISS服务器软件漏洞后很快就发布警告，提醒用户该漏洞可能造成非常严重的后果，并且推出了补丁程序。但是，许多IIS服务器的管理员却没有及时安装该补丁程序，以至于在“红色代码”大规模爆发时遭受损失。

我国国家信息安全办公室与公安部近日公布了《我国首次计算机病毒疫情网上调查报告》，指出我国计算机的病毒感染率在75%左右，说明了我国计算机安全方面还存在很大隐患。病毒确实存在，忽视它只能给自己带来不必要的麻烦，最好的办法就是采用网络安全专家的建议，将病毒拒之门外。

截止到本刊发稿之时，“红色代码”病毒仍在扩散中。

奥运专题

闪耀五环的IT业

本刊记者 司马平安

平安按：看到这个专题你也许会感到奇怪，代表体育最高荣誉的奥运会怎么会出现在我们这样一本与体育完全无关的杂志当中。但是，当你真正理解了奥运的意义、五环的精神以及我们每个人肩上的使命，你就会明白走在现代科技战线前沿的IT业将在高高飘扬的五环旗下承担着多么重要的责任！

虽然距离北京申奥成功的日子已有一个月了，但现在我仍想与你一同回味那一刻的激动与振奋：2001年7月13日晚22点09分，国际奥委会主席萨马兰奇先生缓步走向主席台，庄严地向全世界宣布："2008年奥运会举办城市——北京。"那一刻，我们的梦想实现了；那一刻，13亿中华儿女沸腾了；那一刻，中国人站起来了……一瞬间，奥运的圣火照亮了电视里、广场上以及我们身边的那一张张洋溢着喜悦、幸福、激动与骄傲的脸。今天，虽然我已无法找回那一瞬间的感受，但是那样的面孔将永远刻在我的心间。其实，每一个在那一刻感到幸福的人都应该清楚这种幸福来自于奥运带给我们的契机。在这种契机的冲击下，各行各业都被注入了一股新的活力。当激动的一刻变成了历史，等待我们的就将是更大的挑战。办好奥运是我们的责任，而通过奥运让世界了解中国，让中国走向富强则是我们的目标。北京市市长刘淇曾指出："从现在起到2008年，是北京完成"十五"计划，实施"新三步走"发展战略，加快推进改革开放和现代化建设的重要时期。在这样的关键时刻，申奥取得成功，给北京提供了千载难逢的历史机遇，将从多角度、全方位地促进首都现代化建设事业快速发展。"在这样的新形势下，IT业作为新世纪最有潜力的产业之一所面临的必将是更广泛、更深远的改变与进步，而这个行业的发展与成熟也必将成为办好奥运、实现目标的最坚实的后盾。今天，机遇就在眼前，我们应如何去把握？其实答案就在奥运、就在五环的精神里。

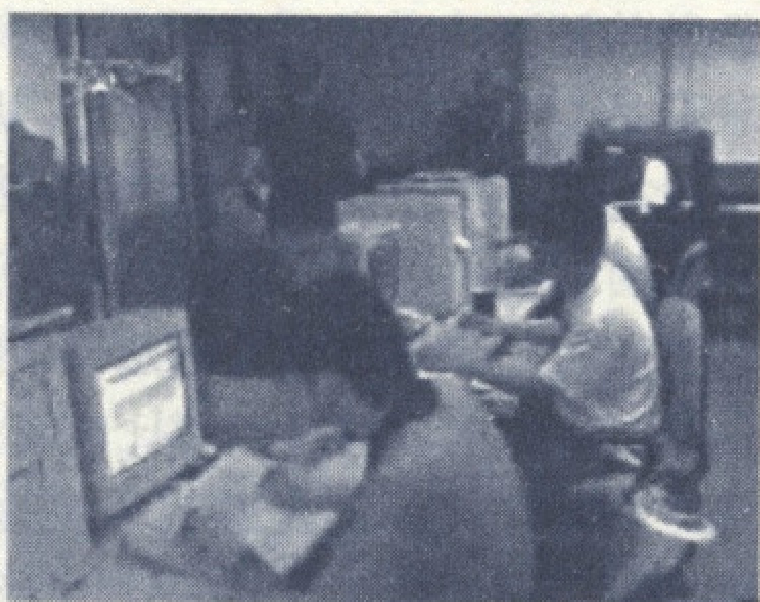

天安门广场欢呼的人群

 第一环：挑战与机遇并存

竞技体育最迷人的地方就在于它是人类对自我不断的挑战，奥运会给了这些挑战者一个实现梦想的最好机会。对每一个运动员而言，参加奥运会都是他们人生最大的机遇，一个展现自我的机遇。而相反，这种机遇与其所带来的极大的挑战也正是奥运会的魅力所在，这独特的魅力使奥林匹克运动在全世界普及，奥运精神也伴随着它走到了世界的每一个角落并深深地影响着促使人类文明进步的各行各业。所以今天我们申奥的成功为我们的发展带来了一股全新的动力，我们每个人都如奥运健儿一般得到了机遇，迎来了挑战，而如何把握好这个机遇就是我们赢得挑战的关键。现在，让我们先来对比一下在这次申奥成功前后的中国IT业。你一定会发现，2008年的奥运会给这个行业带来了多大的契机，而我们的IT工作者也已开始踊跃争先，利用着这个机会挑战世界、挑战自我，迈向更大的胜利。

在北京申奥之前，中国的各大门户网站曾一度低迷，这个以媒体为主要形式出现的行业，虽然在很多方面比传统媒体更具优势，但是它却无法像传统媒体一样达到收入与支出的平衡，特别是在广告方面——这个保证媒体生存的重要方面更是显得异常脆弱。在这种情况下，许多网站已无法生存，幸存下的也不得不去寻找新的盈利方式。一时间，电子商务、网络游戏等方式成了各大网站的救命稻草，而作为媒体所必需的广告业却愈发地走入了恶性的循环当中。让我们再来看看这次申奥的过程中的情况：当世界的目光集中在莫斯科的同时，中国各大网站也纷纷打出了"奥运牌"，譬如新浪与联想开展的联想新浪共祝北京申奥的活动，搜狐CEO张朝阳的《朝阳莫

斯科申奥日记》，还有一些以新闻为主的网站特派记者出访莫斯科进行跟踪报道，由此便产生了7月13日全国各大网站的“疯狂”。据统计，在选举当天各大门户网站平均点击率与访问量比平时增加了5倍。新浪的当日点击率为2.5亿次，访问量突破3000万人次，光是“北京申奥成功”的新闻，点击率就达到了500万人次，创下了国内门户网站的新纪录，如此大的访问量甚至使新浪网因服务器无法承受而一度当机。搜狐在当天也创下了点击率近2亿的新高，其跟随选举结果产生后迅速推出的“北京申奥成功！”手机短信在短短几个小时之内就发送了20余万条。曾经有人将网站的点击率比作“眼球”。的确，点击率的多少直接反映着一个网站吸引力的高低。这一次，在全世界的注视下，网站以其快速、直接的方式引来了无数关注这一焦点的目光，而只有拥有了如此多的目光，网络广告才有了其真正的意义。这是我们第一次看到了如此多的网络广告。在那个灯火通明的夜晚，网络比平时显得更加繁忙，就在北京申奥成功的同时，搜狐的页面上便已弹出了阿迪达斯和联想庆祝申奥成功的大幅广告。联想还在新浪的体育频道中买下栏目合作权及弹出广告，几乎每2个小时就更换一条广告，还有一些以其它服务项目为主的IT类公司如卓越网、深圳8U8.COM公司等也买下了搜狐、新浪的首页广告，醒目地打出祝贺申奥成功的口号……直到今天，我们仍可以从网上看到大量类似庆祝北京申奥成功的广告条。出现这样的现象，也难怪新浪少帅汪延在答记者问时提到：“对互联网来说这是一个很好的时机，今天的互联网在许多产业里已经和传统行业有所结合，比如说在媒体行业里，互联网已经成为了一个新兴的媒体，需要广告的支持。我想大家也十分清楚目前国内的广告市场不太景气，2008年奥运会的申办成功无疑会给大家带来更多的信心，整个广告市场也会回暖……”


奥运夜新浪网的工作人员

以上仅仅是申办奥运会过程中的表现，而现在更大的机遇就在眼前。虽然无法预测到2008年我们会取得什么样的成绩，但在那一夜之后我们已完全有理由相信，在奥运所带给我们的冲击下，我们的网络广告市场会逐步走向正轨，而这个市场的健全也会推动整个中国互联网业的进步，使其迅速走向正常化与正规化，朝着更迅速、更便捷、更全面的良好方向发展。

其实，除了作为第四媒体的中国门户网站已从这次申奥成功获得了直接受益之外，其它很多计算机软硬件厂商都已开始利用这个机会为自己获利了。仅仅在中国获得奥运会主办权的两天后国内著名的电信运营企业——中国网络通信有限公司(www.cnc.net.cn)就在全国开展了“激情奥运大抽奖”活动。据悉，凡是购买网通公司独家发行的面值200元或100元面值的“申奥成功IP纪念套卡”的用户，均可参加“激情奥运大抽奖”活动。而此次活动的特等奖奖品为每位获奖者3张2008年北京奥运会开幕式的入场券。与此类似的还有方正科技电脑公司在北京蓝岛大厦和西单商场开展的“北京奥运同庆贺，方正电脑惊喜多——奥运冠军与您面对面，买电脑、观奥运、可口可乐倾情相送”的现场热卖活动。在这次活动中，方正电脑同样打出了奥运会入场券的旗号，向消费者承诺赠送2008年奥运会开幕式或闭幕式入场券，并邀请了两届奥运会羽毛球女双冠军顾俊、奥运会跳水冠军等中国体育明星加盟现场热卖活动。当大家还沉浸在申奥成功的欢乐与喜悦的同时，数以千计电脑爱好者参与了此次丰富多采的现场活动并与主办者一起在举国欢腾的环境中将现场气氛推向了高潮。短短一天的时间，蓝岛和西单方正电脑专卖店的销售量就超过了300多套，打破了历史最好纪录。活动中，方正科技电脑公司新任总经理时西忠先生情不自禁地赞道：“此次活动是方正电脑今年夏天最成功的一次卖场活动！我对方正电脑的未来更有信心！”



令人欢欣的一刻已成为了历史，当我们在欢庆之后回到冷静的心态总结经验便会发现这次方正电脑取得的成功是建立在两个基点之上的：1. 成功地把握了申奥的历史机遇。2. 本身已具有的实力及科技优势。因而，我们的IT工作者如果想赢得这次挑战，也应从这两个基点出发，配合由奥运所带来的市场的需要，从增强自我的实力做起，从而更好地为2008年的奥运会尽自己的一份力。



第二环：实力与信心并重

实力是每个运动员参加奥运会的基本条件，而要在奥运的赛场上取得胜利除了要有超强的实力之外还需要有绝对的信心。曾有这样一句名言："有信心不一定会赢，但没有信心一定会输。"的确，每一个希望在奥运会取得好成绩的运动员都会在赛前将自己的状态与心态调整到最佳，很多时候良好的心态甚至会成为决定成败的关键，这也是许多在赛前不被看好的运动员却能在大赛中一鸣惊人的要素之一。

这次申奥成功从某种意义上来讲表明了世界对中国的信任，这种外界的信任同时也增强了我们的自信。从汪延和时西忠先生的讲话中我们可看出他们都对中国IT业的前景抱着相当乐观的态度。然而，我在此处要对大家讲述的信心并非仅仅是这样一种对未来美好的憧憬，而是那种如站在赛场上的佼佼者一般所拥有的必胜的信心。"不积跬步，无以至千里。"这种信心的建立也绝不是朝夕之间便可拥有的盲目自大，它是需要点点的努力与成功的积累得来的。申奥的成功为我们这种自信的建立开了一个好头，在这个良好的开端下，我们需要总结成功的经验，找出我们的优势与不足从而取长补短以获取新的成就。

其实，比较一下这次与我们一同申办奥运会的其他城市，我们就会发现，论环境我们比不上巴黎、多伦多；论经济实力我们又比不上大阪，但为何我们会成为这次的胜利者呢？也许，我们可以从一位多伦多申奥官员的讲话中找到答案——除了北京承办能力值得信赖以外，人们相信，没有人能够确切预测到迅速变化的北京在七年后将会变成什么样子，这种不确定性使人们对北京奥运可能产生的高额回报极为兴奋。由此，我们可以发现中国的历史、中国的文化甚至中国在近十年来所取得的成绩对世界而言一直带有一种神秘的色彩。世界并不了解我们，因而世界也需要通过这次奥运的机会去发现中国、认识中国。了解到了这一点，我们首先要明确的就是要对自己的文化抱有强烈的自信，再将这种传统文化与现代科技相结合，让世界了解中国，让中国走向世界。

读到这里，也许你会认为我将古老的文化写在表现现代IT业的专题当中有些牵强附会，因为这两者之间并无本质的联系。其实不然，技术的进步只是IT业发展的基础，而以何种形式来表现我们的成绩就需要属于我们自身的古老文化的辅助了，像风靡全球的电影《卧虎藏龙》，就是在现代电影高科技制作的前提下，融入了我们的文化特色，从而获取了极大的成功。

在北京刚刚获得奥运会主办权之后，我曾产生过这样的想法：中国的游戏开发商也可以借这个机遇，开发一些以2008年奥运会为主题的体育类游戏。不过仔细想想，无论是模拟类还是经营类体育游戏软件，其制作过程都比较复杂，并且目前国内的厂商对于开发这类游戏的经验几乎为0。在这样的条件下，即便是我们开发出了优秀的产品，恐怕也很难与像EA那样的"体育世家"一较高低。因而，这样的建议现在提出可能还为时过早。那么现在我们应该开发何种产品呢？我想，还是应从我们五千年的文化背景出发，多开发一些具有中国特色的游戏。这样不但可以吸引国内的众多玩家，还可以以此为基点打开世界的大门。当我们的开发水平达到世界一流的水准，而世界的大市场又已全面打开的时候，我们再开发与2008年奥运会为主题的体育类游戏类似的世界性的产品，向国外著名的游戏厂商发起挑战。

这样的发展策略同样适合于中国的网站，在申奥成功之后，有关专家曾指出中国的旅游网会有一定的升温，这也表明了世界对中国的兴趣所在。如果我们的网站在现有的基础之上能够增加一些民族的特色，能够更多地介绍中国的人文、地理，相信一定会吸引更多的来自世界的目光，也会让那些来自海外的投资商们对中国的网站更有信心。

历史上，我们曾拥有站在世界顶点的骄傲，记得申奥陈述人杨澜在援引英国著名历史学家汤恩比对中国的评论时曾说："如果他可以停留在历史上的任何时候的任何地方，那么他的选择将是什么呢？汤恩比回答说，我愿意停留在一千年前中国唐朝的丝绸之路。因为在历史点，所有的文化、宗教和种族的人民融合交汇，和平共处。"我相信每一个中国人都希望我们能再一次站在这样的高度，给世界带来如此的繁荣，那么就让我们将这种对自我文化的信心带入到IT业中，不断地获取成功以建立那种在决胜时所必备的自信，挑战未来，挑战世界吧！



第三环：历史与超越齐进

如果说信心是获取成功的关键，那么超越就

是成功的本身了。从奥运百年的历程中我们不难发现任何一项纪录都无法永远地保持。我们甚至可以这样认为：一切已经取得的成绩都将背负着被超越的历史使命，因而我们总是在不断的挑战中创造着新的成绩，创造着新的历史。这种不断的创造与挑战并非仅仅对于体育的成绩而言，事实上这种进步体现在伴随奥运出现的方方面面，特别是在经济与科技的发展方面更是得到了最大的展现。以我国为例，从1993年第一次申奥失败后政府提出了"以申奥促发展，以发展助申奥"的方针。在这个方针政策的指导下，科技的发展取得了令世界瞩目的成绩，这其中我国IT业的迅猛发展更是以最直接、最便捷的方式将我们的实力展现在了世界的眼前，赢得了国际社会的普遍尊重与信任，也为我们赢取这次申办的胜利打下了坚实的基础。由此，我们超越了历史的失败迎来了今天的胜利。这里我要提醒大家的是，胜利已成为了过去，在欢呼中我们更应该加快前进的步伐，创造新的成绩，因为超越永远离不开辛勤的工作与脚踏实地的努力。正因此"中国体育外交官"何振梁先生在一回到北京的时候便提醒我们"今后的任务很重，人们应该在欢庆之余尽快冷静下来，踏踏实实地进行具体的工作。"

的确，我们的任务很重。国家"十五"计划明确指出："国家、政府要大力发展信息产业，以信息化带动工业化。今后五年，中国信息产业将保持20%以上的高速增长；到'十五'末期，中国信息产业市场将比2000年翻一番，产值占国内GDP8%以上。"为此在未来的5年内北京市政府将投入三百亿元用于信息化建设、奠定"数字北京"的基础，初步实现电子政务、电子商务、信息化社区和远程教育，实现"科技奥运"。相信在北京信息产业高速发展的带动下"数字北京"将会拉动全国信息网络的建设，从而成为整个"数字中国"的龙头。另外，在所有项目的发展中，城市通讯系统与信息网络系统的建设占据着最为重要的位置，同时其建设的好坏也直接影响着中国的IT业在世界的竞争力。为了达到预定的目标，北京市信息化建设将进入一个高速发展的新阶段，社会管理和社会公共服务将基本实现现代化，北京市各信息系统将实现网络资源共享，比较完善的信息应用服务体系也将基本形成。特别是北京电信即将开始的6个重大项目的建设倍受瞩目。其主要内容为：奥运光纤通信网将覆盖所有奥运相关场所；奥运中心区电信局提供声音、数据、广播、互联网传输和宽带服务；奥运数字集群网；场馆内的数字有线电视网；新的海底光缆、卫星地面站和车载卫星系统；全国数字广播系统。预计，通过这样的建设北京将在2005年本地网容量达1053万门，用户数为770万左右，固定电话用户普及率达64%，国内长途交换系统容量13万路端，国际交换系统容量5万路端。而到2008年北京将建成具有国际水平的高速、大容量、多媒体体系信息网络系统。以奥运场馆为中心，奥运光纤通讯网也会在北京光缆网的基础上覆盖所有的奥运相关场所。而奥运中心区新建的综合业务电信局将提供包括声音、数据、广播、互联网传输和最新的宽带服务，实现第二代与第三代的一体化。届时，光纤用户的比率会提高到50%，移动电话用户将达到1000万户，普及率为69%，移动通信网络也将有1500万的高容量。也就是说，一个由光纤和移动网打造的"光城"将会绚丽在世界的东方。

以上数据仅仅是我们对未来的计划与展望，要完成这样的任务已属不易，在实际的工作中，随着世界的变化与科技的进步我们还将不断地面临新的挑战。让我们回忆这些年来电子计算机与网络的发展历程，从386时代到今天的P4时代，仅仅经历了五年的时间，从28.8K 的Modem到目前正在广泛应用的宽带网也不过两年的时间。7年后的世界会是如何没有人可以预测，也许到那时电子计算机会成为历史，人类梦想中的光计算机变成了现实，在以光速传播中的网络已可与查询本机同样的快捷，我们现有的计划就需要随时代的变化而提升到一个新的高度，我们的科技工作者也将面临更加艰巨的任务。有人曾这样认为：计算机与网络的发展其根本就是对速度的不断追求。那么我们每一个从事这项行业的工作者也应该有如同站在百米起跑线上的运动员一般的精神，以最快的速度超越所有的对手。其实，计算机的发展特别是网络的发展对全人类而言都是一个崭新的课题，所有人都站在同一个起点，在奥运赋予我们的机遇中，我相信以国人的智慧和创造力，完全可以成为第一个冲过终点的王者。



第四环：压力与汗水同在

要超越，要成功，就会形成巨大的压力。如果你问曾经获得奥运冠军的健儿会如何看待压力，

我相信他们一定会说压力就是他们获取成功的动力。因为只有那些能顶住压力，用汗水与努力来面对压力的人才有可能成为竞技场上的英雄。我们常说“台上一分钟、台下十年功。”对于2008年的奥运会也是如此，历时一个月的奥运会比赛，需要我们7年的努力才能完成。在这7年里，我们时时刻刻都背负着奥运的使命，以及办好它的责任与压力。

“给中国一个机会，还世界一个惊喜。”这是我们在申奥时对世界的承诺，现在就是我们用汗水来浇灌这一承诺的时刻了。此时此刻我们需要冷静地看待面临的压力，找出合理的方向与发展道路，并制定好具有实际意义的计划，只有这样，我们的汗水才不会白流。我们都知道信息产业是为全人类服务的行业，在办好奥运的要求下，它的发展方向就应从为奥运会服务的角度出发。从上面我为大家提供的数据中可以看出，我们的建设计划也是首先围绕着奥运会及其相关场所建立的，然后再由奥运村、奥运会场发展到全北京市的面，以至于促使全国发展跟进的体。这是一个在现阶段比较合理的计划，我们每一个人都应该随着这个大步调前进，朝着这一方向努力。

诚然，以上的计划已是我们的政府规划好的，但这只是一个领导发展的大方向，其中大部分的工作还需要企业自己去把握、去争取。国家的计划为我们的发展指明了方向，创造了良好的环境，而如何利用这个环境就是每一个企业自己的事了。在这个环境中，大到包括像奥运会服务网建设以及将要采用的电脑和软件系统，会由联想、方正等国内一流企业与诸如IBM、康柏等世界名厂去争夺；小到为奥运宣传的每一张广告画都需要我们的人才与国外的设计师去比拚，所以机遇与压力是并存的。我们每个人都需不断的努力，争取2008年的北京奥运会能够更多地采用由中国人自己设计制造的电脑和软件。只有这样，我们才能算作真正顶住了压力，才能充分地向全世界展示我们中国的科技力量，才能使中国的名牌借奥运的机遇争夺国际的市场。回想一下韩国的三星公司在1988年为汉城奥运会所做的一切，看看他们今天在强手如林的世界中所拥有的地位和成绩，我们的企业就会受到启发，用更多的汗水和努力去争取。


方正技术研究院

 第五环：世界与我们同行

奥运会不属于任何国家，更不属于任何个人，它是属于全世界每一个人的。几乎每一个运动员都以能获得奥运的奖牌为最高的目标，奥运的金牌之所以“含金量”最高也正是由于这份荣誉是来自全世界的掌声。它不但带给了运动员挑战的机遇，还给了他们交流与学习的机会，IT业呢？所谓信息产业同样是世界的产物，它是围绕着整个地球通过全人类的努力架设起的一座为所有人服务与交流的平台。这两者间具有如此的共同点，也从另一个侧面表明了IT业将在未来奥运会的发展当中起到更为重要的作用。

从首届奥运会至今，它之所以能够走向世界靠的是大力的宣传与广泛的普及，试想一下如果没有电视的转播，报纸的宣传今天的奥运会是否还能如此深入人心吗？今天，奥运的队伍仍需要不断的壮大，信息产业正是在它今后发展道路中的好帮手。在信息时代里，我们已无法满足于仅仅坐在电视机前去欣赏体育比赛，更多的人希望能够参与其间，这就是为何每项国际重大赛事的过程中都会有无数的人走上网络去发表自己的愿望与观点的原因。目前我国的大型门户网站由于受到比较落后的网络条件制约，大都在体育赛事的同时，采用文字直播的形式，这样的方式虽然不如电视转播更明了、更直观，但仍使那些因工作或其它原因无法观看电视直播的人能够以最迅速的方式了解到最新的情况，因而吸引了大量的访问者。未来的2008年的奥运会转播过程会是什么样的情况呢？有些人认为：到那时随着带宽问题及网络速度的解决，网站将会以图像、声音直接播放的方式进行转播，并且可以让用户直接交流，以不同的方式参与到这项世界瞩目的盛世当中，这样网站就会以极大的优势取代现有的电视在传播与宣传方面的作用。还有些人认为：到第三代宽带互联网普及时，网站与电视将会结为一体全部以多媒体的形式出现，使得每一个项目、每一个代表团甚至每一个运动员都会成为网上的一个频道，用户可以通过电视点播（TV-on-demand）、电子节目单（EPG）和自我管理服务

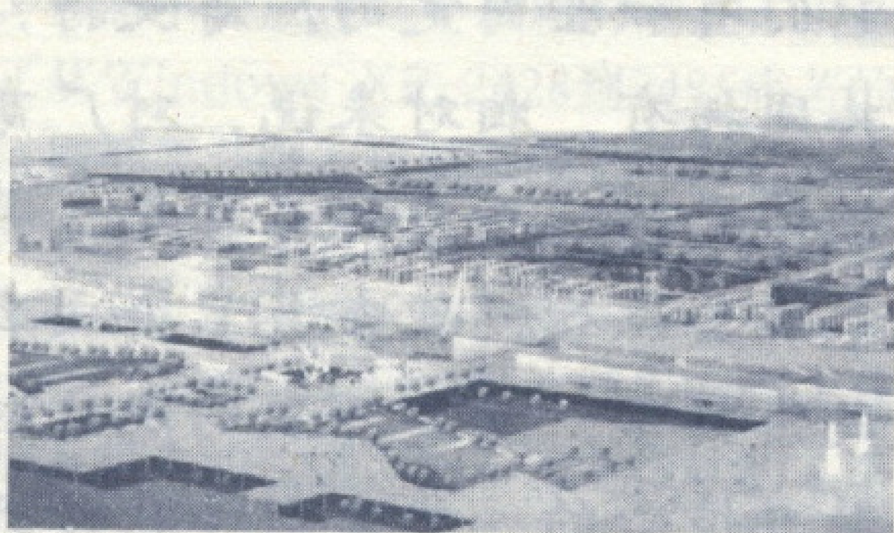
（Self-managed Services）等网络电视功能主动随意地选择自己所需要的信息，接受方式也会多种多样，可以通过新型电脑、电视、个人数字助理（PDA）甚至移动电话来观看比赛。抱有这两种观点的人其实都在向我们说明着同样的一个事实，即随着2008年奥运会的临近，中国的网络将会快速地进步并为我们带来更多的便利，同时也会促进奥运会不断发展。



最佳第六环：各行各业勇争先

喜欢看篮球的朋友都知道，每年NBA都会选出一个极富竞争性的奖项——最佳第六人。这个奖不但是对球员能力的一种肯定也是对集体运动合作精神的表彰，每个运动员在争取主力的同时绝不能忘记的是与队友的密切配合从而形成强劲的凝聚力。我把这个概念借用到这里，是希望向大家说明伴随着申奥的成功，每一个行业都面临着新的机遇与挑战，在这种挑战的带动下，行业间应形成一种极强的合力，达到互相配合共同进步的目的。

以房地产业为例，随着申奥的成功全国房地产价格不断上涨，平均上升了2.5%，其中民用地产涨了2.3%，商用房涨了2.8%。在价格上涨的同时，我们也应看到房产质量与现代化的不断进步。预计在2008年奥运会召开时，全面智能化的宽带小区将取代一般意义上的商品房，高科技网络技术将充斥在新型宽带小区住所的每个角落。届时，所有房间都将全部使用高性能的宽带网互联，并采用宽带网络标准把电话设备及可视电话系统联结起来，某些不能采用电话线联结的房间或庭院也将全部换用无线网络联结。新型网络将覆盖每一个住户可能有的所有通讯盲点。同时，小区内的服务设施也会用网络武装起来，包括自动化的网络抄送水电煤气数据，收取公用事业费，网络自动银行转帐；与医院、养老院、疗养院联手，组织家庭门诊和网络医疗；电话、电脑、打印机、扫描仪、传真机以及其它硬件社区共享等等极为方便的服务项目都将建立。由此可见，奥运的五环，环环相扣；IT业的发展与其它行业的进步息息相关，做好协调的工作，才能全面发展，并增强在国际上的竞争力。

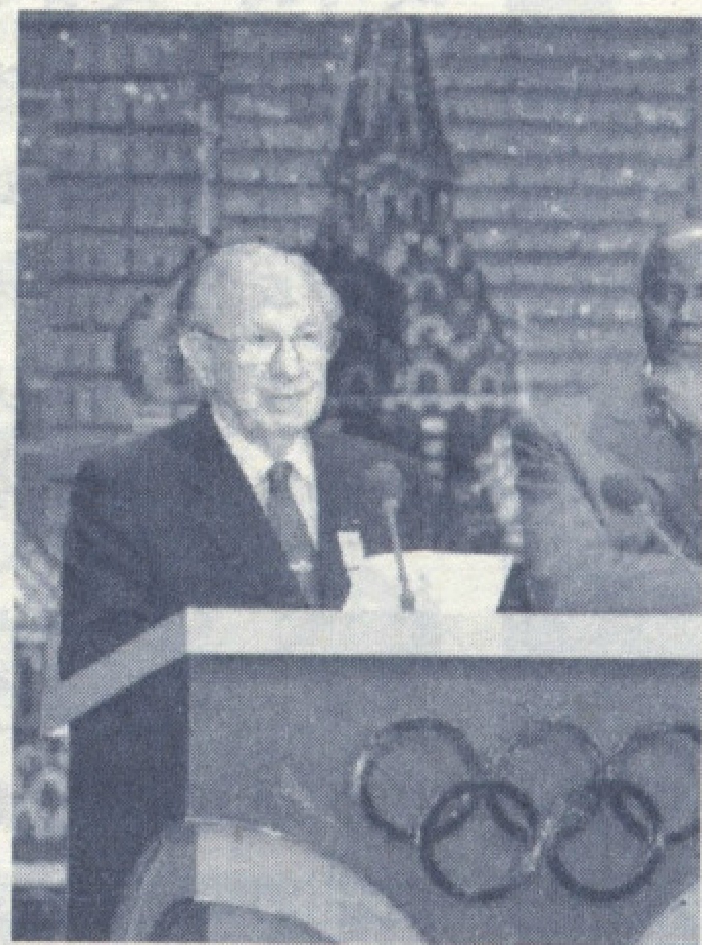


奥运场馆一瞥

竞争与合作表面上看似对立，但如果能处理好这两者之间的关系则会使我们的发展更迅速。从实际意义上来讲，各行业间并不存在绝对的竞争关系，不过我在这里仍要为大家引入一种竞争的力量，这就是在高高飘扬的五环旗下，希望各行各业都能从自身的实际情况出发，搞好建设、积极发展，为了明天奥运的辉煌，为了祖国的兴旺大业而不断开创。以我自身而言，作为IT业内的一员，我将会与所有的IT工作者一起努力，争做为奥运服务的最佳第六环。

尾声

国际奥委会副主席凯万.戈斯帕曾说：“世界在‘历史上独一无二的时机’，帮助中国向世界开放，这对中国和世界都是好事……”的确，这一次世界将奥运交给了我们，世界将这个最大的机遇交给了我们，我们有信心通过自己的拼搏与进取办好奥运、赢得胜利。在我们奋斗的路途中“科技是第一生产力”这一指导我们前进多年的思想仍会在2008年奥运会的“绿色奥运、人文奥运、科技奥运”这三大主题下得到最大的表现，因为科技的发展是办好奥运、实现目标的基础，绿色奥运需要科技的支持，人文奥运同样需要运用科技的手段来表现，因而每一个科技工作者，特别是现代科技领域内的IT工作者，更应以天下大任为己任，并将“更高、更快、更强”的奥林匹克精神融入实际的工作，奋力拼搏，勇往直前。



宣布结果的萨马兰奇主席

有人说：体育产业是最富有的产业，信息产业是最具前途的产业。如今，我们站在这两大产业的交点，相信2008年的中国将给世界带来的无限精彩。

编辑导语



本期给大家提供一篇介绍微软拼音输入法3.0的文章，我想对于使用拼音输入法的用户来说还是很有帮助的。记得在年初时，“专题综述”栏目曾上过一篇关于中文输入法的文章，时至今日，在中文输入法大家族中又有了一些更新版本加入，而且不乏新丁血液，如最近刚由国家知识产权局授予专利的“汉字形母码输入法”，具有码短、简码多、重码率低等特点，更适合中小学生学习使用。不过，还不曾对此输入法“以身试法”，所以不能对它详加评论。我这里想说的是为什么在“万码奔腾”的大潮已过时，还有如此执着的人在研发新的汉字输入法，莫非它真的比现有输入法更易学易用吗？为解决此疑问我一定要找时间仔细研究一下形母码。

大家也许不曾注意过在技术资源共享方面我们存在的问题。在日本有这样的研究机构，它们有一些固定的厂商支持，所开发出的专利产品是几家公司共同拥有，相对来说，对厂商与研发机构都是双赢的；而反观我国现状，多为独立开发，其开发成果也是保密的，即使有国家资金注入，但当其它公司进行相关研究时，依然不能将开发成果共享，重复开发的现象较严重，其人才与资源的浪费也是触目惊心的。就拿翻译软件开发来说吧，国家八六三计划中对某研究机构的人工智能翻译课题进行注资，虽有成果却没有达到目标。接着国家九七三计划中又有相关课题申请研发资金，其重复研发可见一斑。说到这，我更想起北京的大马路，几乎没有一天不挖沟的，有的一年能重复挖个三四次，真是不可思议。

李红警

lgc@popsoft.com.cn

Windows Media Player V8.0详解

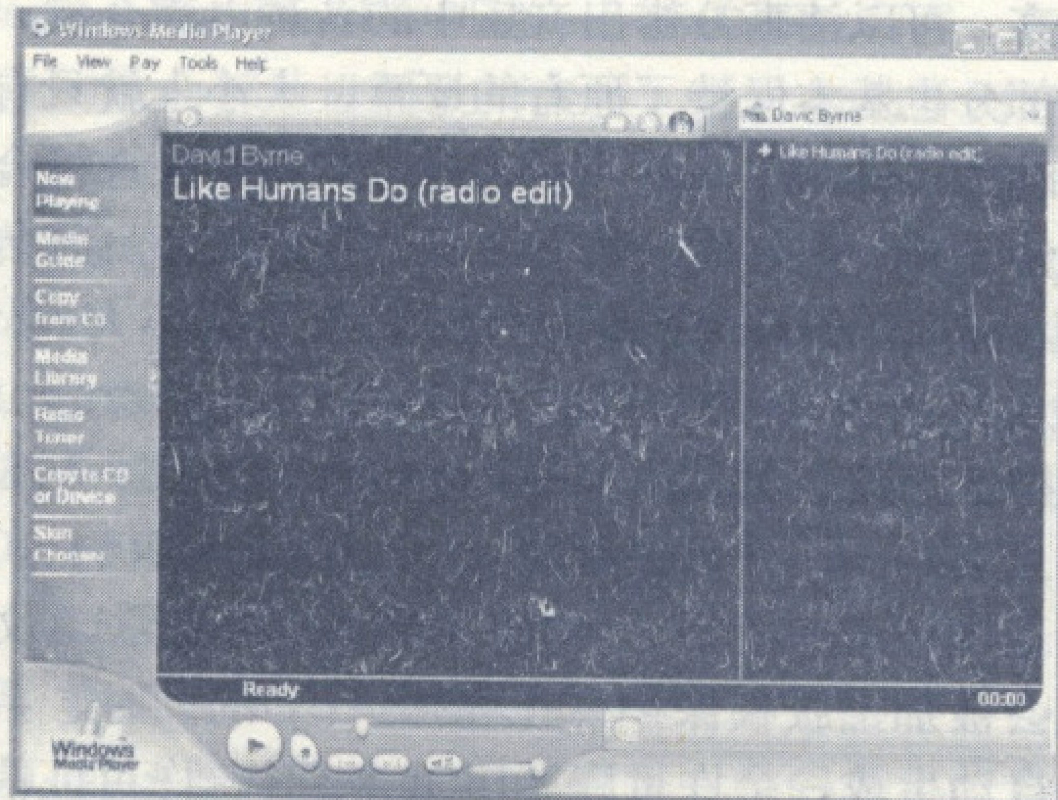
北京 李勇

一、简介篇

微软公司在2001年里最大的动作恐怕就是他的XP(eXPerience)系列了，从2001年6月中旬正式发布的Office XP，到预计2001年10月中旬发布的Windows XP，其在全球范围内掀起了一股XP的热烈风暴，凡听过盖茨先生关于XP系列人性化、智能化、网络化、全球化阐述的人，无不对微软的XP系列产品报以极大的期望，翘首企盼着XP浪潮的到来。

按照惯例，在产品正式发布之前，微软公司就发布产品的Beta版供全球用户测试，特别是Windows XP，从最初的2428版本，到2442、2445、2447、2448……一直到最近的2485版本，不过几个月时间，其间几乎每周都有新版本推出，与微软以往稳扎稳打的作风似乎大相径庭，而作为狂热的软件迷，自然不会放过这个最新的潮流，于是我也就经历了从Windows XP 2428到2485痛苦的升级历程，每周都要升级，重装系统，其间苦不堪言，硬盘的寿命至少短了一半，还要忍受各种各样的Bug与不稳定，但是仍然乐此不疲。

Windows XP系列比以前的产品来说在界面、功能上都有很大的改进，还有就是微软的几个著名应用软件都升级到了最新版，如IE 6.0、Outlook Express 6.0、DirectX8等，还有新增的MSN Explore，我觉得其中改变最大的是微软的Media Player 8.0。经过几个月的试用，发现这个软件非常好用，我现在机器里几乎都不装其他的多媒体软件了。下面我就向大家详细介绍微软即将推出的Windows Media Player V8.0，由于微软目前为止只推出了英文版，所以只好先向大家介绍英文版了。



WMP8主界面



版本信息

以上就是Windows Media Player V8.0的界面及版本信息，这是安装后最初的界面，微软还提供了几百种界面供你选择，你可以到微软的主页上去下载，其中Media Player自带了18种，你可以通过Skin Chooser选项来改变软件的皮肤，我觉得微软提供的这几款Skin都比较精美现代，给人一种酷酷的感觉。



一款Skin

Windows Media Player V8.0（以下简称WMP8）似乎已不仅仅是传统意义上的媒体播放机了，微软在其中集成了很多其他的功能，它似乎更像一个个人的小型多媒体工作室（不知是不是有点夸张）。你可以用它来播放各种各样的数字多媒体文件，无论是在个人电脑上的还是网络上的；该软件支持目前大多数流行的多媒体文件格式（见下表），最大的改进就是提供了对微软最新一代专为网络作了优化的多媒体标准——Windows Media

V.8的良好支持与优化。关于这种格式的讨论目前褒贬不一，不过有一点是公认的，就是微软目前大力推广的Window Media V.8标准可以在相同的品质下提供更高的压缩比，比大多数的多媒体文件都要小得多。在相同的音质条件下，WMA文件只有MP3文件的1/2，而WMV更可与网上最为流行的RM格式一拼，在同样的大小下，WMV文件的效果明显优于RM，加上该格式独有的数字认证防盗版功能，可以说Windows Media V.8格式将来也会成为网络多媒体文件的主流格式。而WMP8由于和Windows Media V.8格式的紧密结合，也将获得很大的发展。

WMP8支持的文件类型

文件类型	扩展名	文件类型	扩展名
CD audio	.cda	Windows audio and video files	.avi、.wav
Intel Indeo video technology	.ivf	Audio Interchange File Format (AIFF)	.aif、.aifc、.aiff
Windows Media audio and video files	.asf、.asx、.wax、.wm、.wma、.wmd、.wmv、.wvx、.wmp、.wmx	Windows Media Player skins	.wmz、.wms
Moving Picture Experts Group (MPEG)	.mpeg、.mpg、.m1v、.mp2、.mpa、.mpe、.mp2v、.mpv2	Musical Instrument Digital Interface (MIDI)	.mid、.midi、.rmi
AU (UNIX)	.au、.snd	MP3	.mp3、.m3u
DVD video	.vob		

二、实战篇

现在就让我们来感受一下WMP8的独特魅力：

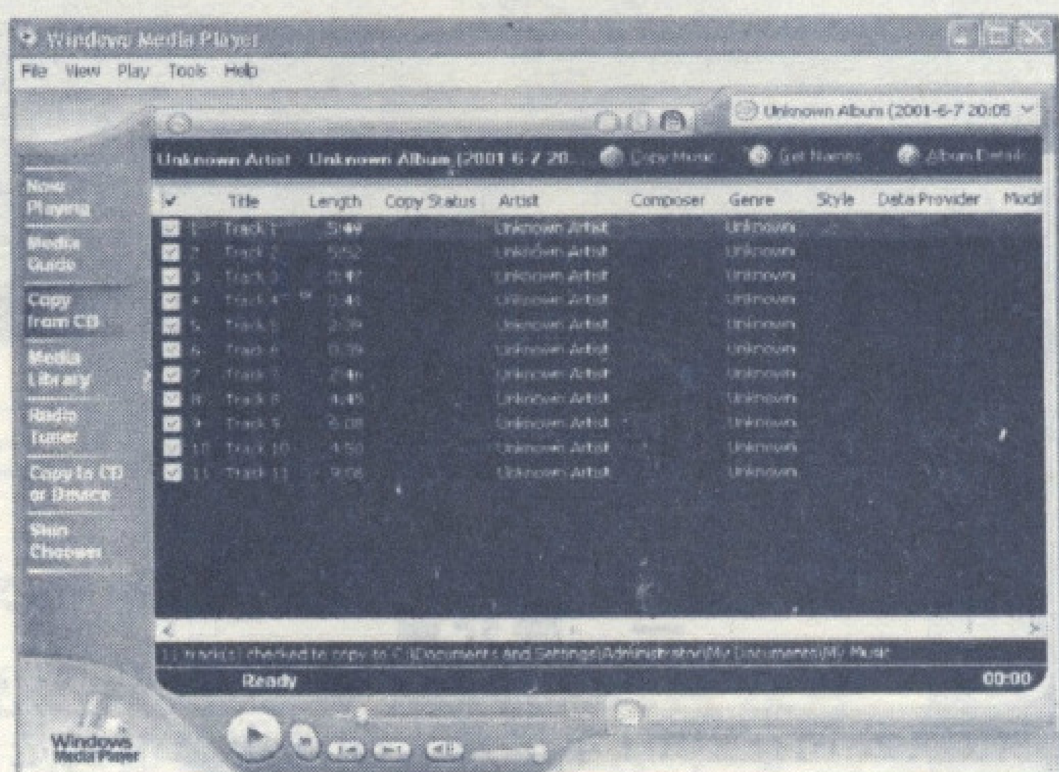
1.播放各类多媒体文件

这是我们大家平时使用最多的功能，当系统默认的播放器为WMP8时，对于WMP8支持的文件，你只需直接双击，它就会自动判断类别并播放，对于少数WMP8不认识的多媒体文件，如大家用得最多的VCD影碟中的.dat文件，则需要通过File→Open来打开，较为遗憾的是WMP8目前仍然不支持RM格式的文件。

2.Windows Media Player V8.0 强大的CD功能

①当你需要播放音乐CD时，你只要将CD放入你的光盘驱动器，WMP8就会自动搜索并开始播放，这时点左边工具条上的Now Playing选项，窗口中会自动列出CD上所有音轨的时间、演唱者等信息，你可以挑选喜爱的音乐播放并通过面板上的按钮来控制播放。

②这里特别值得一提的就是WMP8拷贝CD的功能，很多朋友都爱把自己喜欢的歌做成MP3放在电脑上或与他人分享，虽然WMP8目前还不支持直接做MP3，但在WMP8中，你可以非常容易地把整



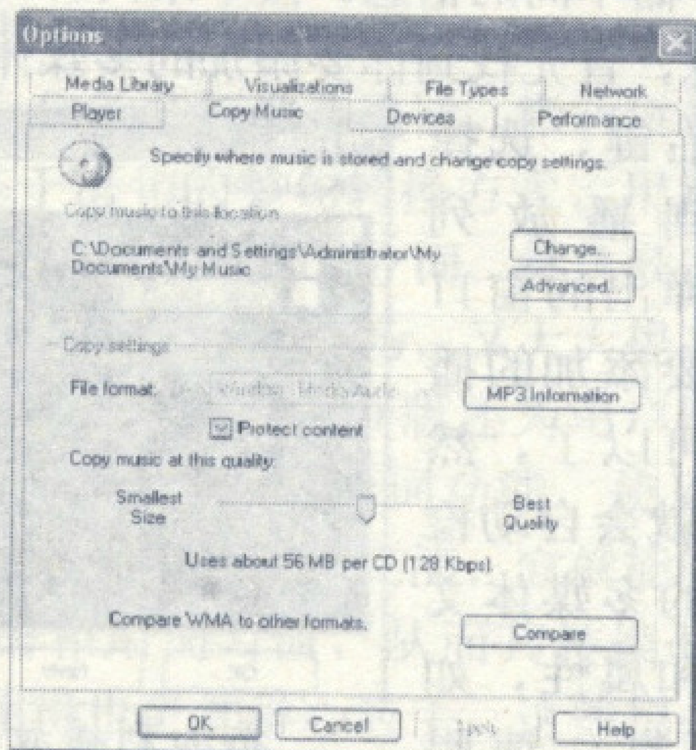
拷贝CD唱片

张CD或其中的某首歌曲拷贝下来并自动存为WMA格式的压缩文件，这比起以前先抓轨、再压缩制作MP3的方式要省事很多，而且WMA格式目前也是很有潜力取代MP3的格式标准之一。首先选择Tools→Options→Copymusic→Copy Settings进行设置，这里可以设置默认存放WMA的路径，下边的Quality选项用来设置所存WMA的传输率（按照微软的说法，在64kbps的传送速率下，可以得到与CD相同品质的音乐；而当传送速率超过96kbps后，则可超过CD的品质，而MP3在64kbps传送速率下失真严重，基本上不能听了。在这里我觉得微软未免有些言过其实了，其实在64kbps的传输率下，只要有稍微好一点的音箱和声卡就能够清楚听出与128kbps传输率的MP3的差距。主要是声音饱和度太差，音乐中的电子乐器声部分被弱化，人声发音偏高，只不过由于压缩比高，只有128kbps的MP3一半左右，我们也就不好再奢求什么了。不过这种采样率对于追求音乐质量的人是绝对不可取的。就我个人感受来看，96kbps的WMA基本上等同于110kbps左右采样率的MP3。当然这只是一种简单的等同，并不意味这两者相等，因为不同的压缩损失的部分是不一样的。而128kbps的WMA基本接近CD，和160kbps的MP3不相上下。声音的保真率也很高，可以清晰分辨出音乐中的各种电声合成，低音部分也基本保持了原有的厚重，大小上就只有后者的2/3-3/4）。你可以通过拖动滚动条选择合适的传输率，在这里我推荐大家选择128kbps的传输率，可以较好地保持CD的音质，文件也不大。

然后大家可以在其中看到Protect Content复选框，这就是微软主推的Windows Media V.8的卖点之一——许可证制度（Licensed Files），当复选框被选中之后，你用CD所拷贝的WMA文件就会被加上版权保护。在你拷贝CD的同时，系统会自动生成一个许可证（Licenses），许可证信息

集成在系统中，如果没有许可证信息，你所作成的WMA文件将不能被播放，不能拷贝到其它计算机和烧录到CD中。Licenses可以备份和拷贝，你可以通过Tools中的Licenses Management来备份或导出许可证，生成如Drmv1key.bak类型的文件，当你重装系统或在其他机器上播放受保护的WMA文件时，就要用到这个Licenses文件。但是每个Licenses最多只能在4台机子上使用，当你拷贝的时候系统会自动记录次数（微软真是够变态的），所以如果你要想保护自己制作的歌曲，就可以选上Protect Contnet选项。

设置完之后，点击OK，然后选择工具栏上的Copy From CD，点击歌曲前的复选框，勾上要拷贝的曲目，然后点击Copy Music按钮，WMP8会自动开始拷贝CD并存为WMA到指定的目录下。最让人惊叹的是WMP8拷歌的速度惊人，一张52分钟的CD在我的顺新50×光驱、Duron650、IBM 30G硬盘上，全部拷贝转化为WMA文件只用了5分12秒，可以说在速度上WMP8是有绝对优势的。



拷贝CD的选项设置

③此外，WMP8还能让你轻松制作自己的音乐CD，前提是你拥有并安装了刻录机。WMP8目前支持把WMA、MP3、WAV这3种格式的文件刻录成CD。首先选择好你要刻录的歌曲，然后点Create New Playlist创建一个新的播放列表，把要刻录的歌曲都放进播放列表里，通过拖动排列好次序，然后点工具栏里的Copy to CD or Device，选中刚才创建的播放列表，然后将空白的CD放入刻录机，点击Copy Music按钮就可以开始刻录了。注意在刻录过程中不要做其他事情，否则会造成刻录的中断或错误，刻好之后就可以像普通的CD一样来播放了。

3. 用WMP8播放DVD

要播放DVD影碟，你当然首先需要有一台DVD驱动器并且安装了解码器，解码器可以是软解压也可是硬解压。安装了解码器之后，你在WMP8的面板上可以看到DVD相关的选项，按钮等，就可以正确播放DVD光碟了。

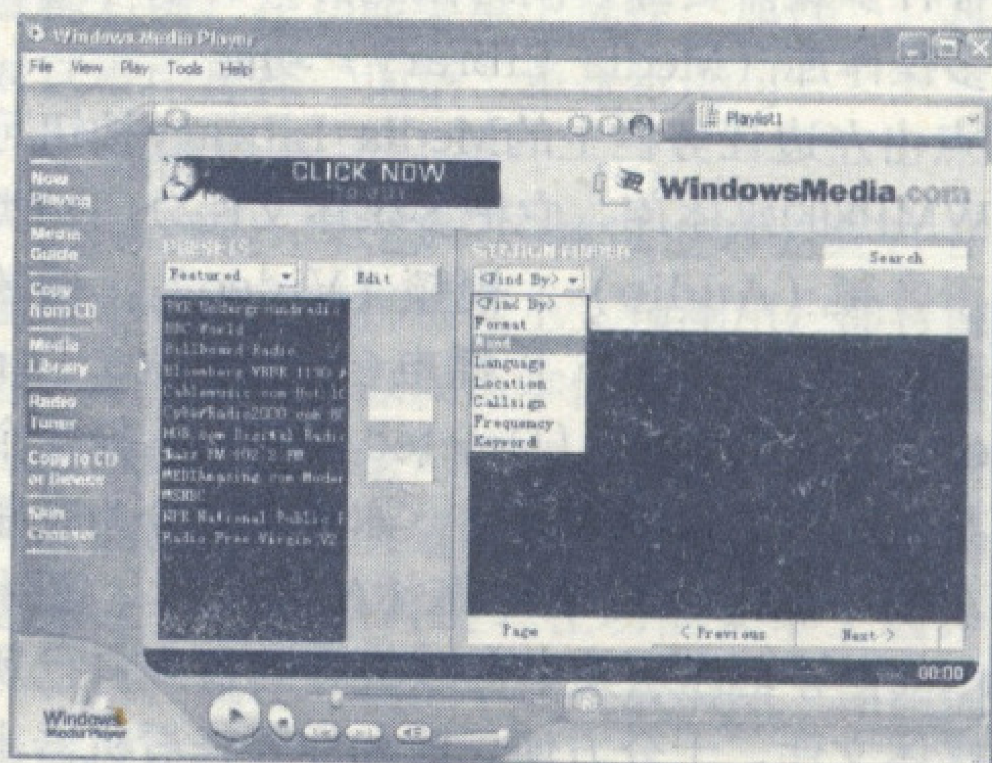
首先放入DVD光盘，然后在右上角的下拉菜单里选择你要播放的DVD文件，或者从菜单Play→DVD or CD Audio里选择要播放DVD的驱动器，WMP8就会开始播放DVD影碟了。如果你觉得麻烦，那么也可以让WMP8自动播放DVD影碟，不过需要设置一下，选择菜单Tools→Options→File Types，然后将其中的DVD Video复选框打上勾，WMP8就会自动播放DVD影碟了。

在播放过程中，你还可以将DVD中的精彩片断存为图片，具体做法是：当播放至你想要的片断时，选择暂停，然后选择菜单View→DVD Features，然后点击Capture Image，指定要存储的路径、名字和文件类型即可。

4. WMP8 的网络功能

WMP8为我们提供了最广泛、最流畅的网络媒体播放方案。该软件在播放网络上的多媒体文件时，并不是下载完整个文件后再进行播放，而是采取边下载边播放的方法。微软在软件中提供了许多新的技术，能够智能监测网络的速度并调整播放窗口大小和播放速度，以求达到良好的播放效果。它还提供有多种视频流，以便在网络速度不稳定的情况下自动切换。

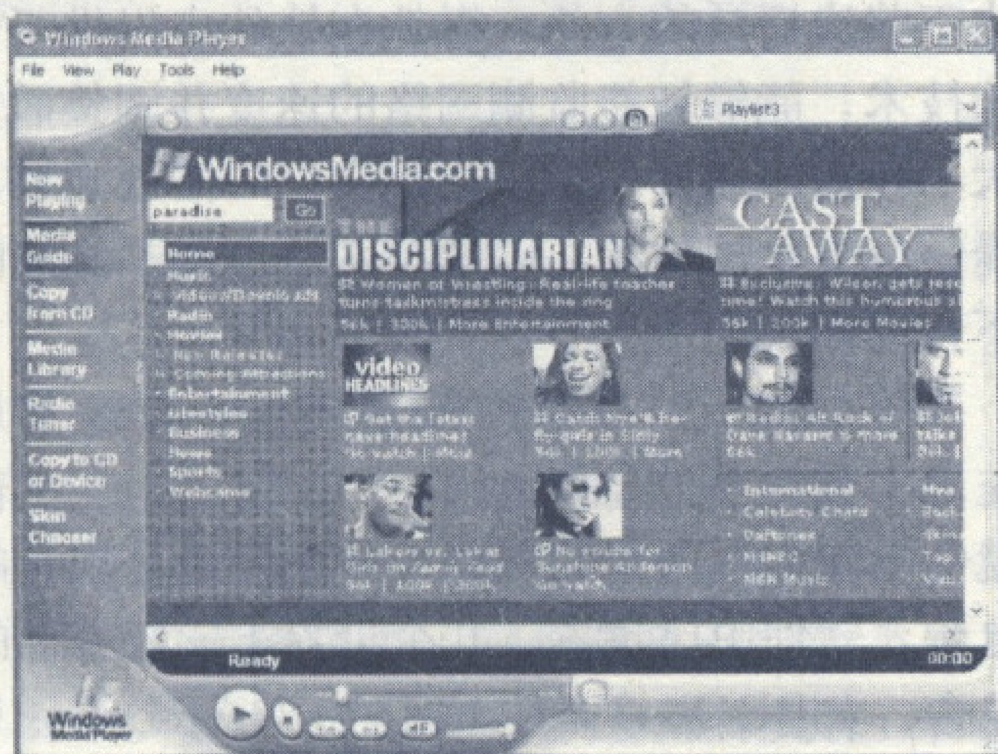
要在线收听广播，首先连上Internet，然后点击左边工具栏上的Radio Tunner选项，在主窗口中就会出现如图所示的屏幕。其中左边是现有的广播电台，软件中已预置了几个世界上比较有名的广播电台，如BBC、3WK、BILLBOARD等，只要在这些广播电台上双击，WMP8就会连接并开始播放同步的网络广播。由于WMP8对网络支持做了专门优化，我用56k的猫拨号，用WMP8在线收听音乐和广播，感觉非常流畅，毫无停顿感，和本地播放可以说毫无两样。



在线收听广播

如果你对微软自带的电台不感兴趣，也可以自己搜索。在窗口的右边提供了很方便的搜索功能，从下拉框里选择你要搜索的类别，这里提供了按电台的分类（Format）、波段（Band）、语种（Language）、地理位置（Location）、呼叫信号（Callsigh）、频率（Frequency）和关键字（Keyword）7种搜索方式。你可以选择合适的方式，填入搜索内容，然后点击搜索（Search），WMP8就会通过Windowsmedia.com 为你进行搜索，然后返回结果。对你感兴趣的内容，可以点击<<<符号将其加入列表中，以后就可以直接点击而不用每次都搜索了。

此外，你还可以通过WMP8搜索网上包罗万象、数以万计的Windows Media资源，包括各种歌曲、音乐、娱乐资讯、唱片信息等，只要点击左边工具栏的Media Guaid按钮，WMP8会自动连上Windowsmedia.com 的主页。里边包含了各种各样的信息，更新也很快，基本上每天都换，可是对广大英文不好的人来说可就是一个严峻的考验了，呵呵。



搜索媒体资源

5. 管理好你的多媒体文件

WMP8为你提供了管理好计算机上各类多媒体文件和网络资源的功能，使你能够方便地搜索和使用各种多媒体资源，同时做到井井有条，这就是它的多媒体库（Media Library）功能。

点击左边任务栏上的Media Library按钮可以看到WMP8的媒体库，它把多媒体文件分门别类地分成了音频（Audio）、视频（Video）、播放列表（My Playlist）、广播电台（Radio Tuner Presets）、删除项目（Deleted Items）等几个大类，其中还有更详细的分类，如音频又分为音频文件（All Audio）、唱片集（Album）、艺术家（Artist）等，你从其中可以很容易找到自己所要的多媒体文件，十分方便。比如你要查看机器上某位歌手的所有歌曲，只需要在Artist里选择这位歌手的名字，右边就会列出这位歌手的所有信息；如果你要查看某张唱片的情况，只需要在Album里查找即可。

要使用媒体库功能，你首先要向其中添加多媒体文件信息。注意：要向WMP8的媒体库里添加多媒体文件信息，必须把它添加到播放列表里。这里先说一下WMP8的播放列表（Playlist），一个播放列表其实就是一个播放的文件清单，WMP8播放任何文件都是以播放列表的形式进行，被播放的文件名首先存放在一个播放列表里，然后WMP8在里边进行随机或按顺序播放。当你双击一个多媒体文件播放时，WMP8会自动为该文件生成一个临时的播放列表，关闭程序时自动删除。你也可以创建自己的播放列表，点击工具栏上的Media Guide，然后点击New Playlist按钮，输入名称，如“我的播放列表”，就可以创建一个自己的播放列表并立刻可以看到它了。你可以分门别类地创建多个播放列表用来存储不同的信息。接下来向WMP8媒体库中添加信息，首先找到你要添加的多媒体文件，在上边单击右键，选择“添加到播放列表”，在弹出的窗口中选择你要添加的播放列表就可以了，然后WMP8就会自动检测所添加的多媒体文件的类型和属性，如所属唱片集、演唱者、分类等，并将这些信息自动添加到WMP8的媒体库中，以后你就可以在媒体库中查到这些信息了。此外，对于用拷贝CD方式制作的WMA文件，WMP8在拷贝时会自动把文件信息添加到媒体库中，但是播放CD时WMP8则不会自动添加唱片信息。



添加到播放列表

我们大家常用的WMP8的功能基本上就介绍完了，当然作为微软的一个主打媒体播放器，它的功能还远远不止这些，其中也还有许多的技巧等着我们大家去发掘。由于目前微软的Windows XP还处于测试阶段，所以微软的主页上还没有提供WMP8下载，目前只是集成在Windows XP系列中。如果你对它感兴趣，又有些迫不及待的话，最好的办法就是和我一样安装Windows XP测试版，作微软的免费测试员了。以上都是我个人的一些经验，难免有不足之处及局限性，欢迎大家共同探讨。

微软拼音输入法3.0

江苏 陈彪

除了专业电脑打字员和经常从事电脑文字工作的朋友爱用五笔输入法外，大部分电脑爱好者特别是年纪稍大的朋友则更喜爱用拼音输入法。为此，笔者特将全新的微软拼音输入法3.0 版介绍给大家。

微软拼音输入法3.0 版其实是一种基于语句的智能型拼音输入法，它是自然语言处理技术多年科研成果的结晶。微软拼音输入法采用拼音作为汉字的录入方式，用户不需要经过专门的学习和培训就可以方便使用并熟练掌握这种汉字输入技术。它更为一些地区的用户着想，提供了模糊音设置，对于那些说话带口音的用户则不必担心微软拼音输入"听不懂"你的非标准普通话。微软拼音输入法3.0版采用基于语句的整句转换方式，用户连续输入整句话的拼音，不必人工分词、挑选候选词语，这样既保证了用户的思维流畅，又大大提高了输入的效率。微软拼音输入法3.0 版还为用户提供了许多特性，比如自学习和自造词功能。使用这两种功能，经过短时间与用户的交流，它就能够学会用户的专业术语和用词习惯，从而其转换准确率会更高，用户用得也更加得心应手，这些想必大家在2.0版中就有体会了，但在3.0版中新增功能语言模型以及大量的训练语料。新的语言模型包括统计和规则两个部分，用户能在最小系统资源开销的同时获得更高的准确率，确实是一种很不错的全功能输入法!

一、新特色或改进的特征

1. 中英文混合输入

中英文混合输入是微软拼音输入法3.0（以下简称微拼3）新增加的输入模式，在这种输入模式下，用户可以连续地输入英文单词和汉语拼音而不必切换中英文输入状态。微拼3会根据上下文来判断用户输入的是英文还是拼音，然后作相应的转换，这种输入模式最适合输入混有少量英文单词的中文文章。在中英文混合输入模式下，采用嵌入式拼音窗口，即不存在独立的拼音窗口，用户键入的拼音或英文单词显示在组字窗口中，并根据上下文信息进行适当的转换。在此模式下，用户键入的英文单词有可能被错误地转换成汉字，出现这种情况时，可以用鼠标或左右方向键将光标定位到汉字的右边，然后按BackSpace键将汉字反转成英文字母即可。此时BackSpace键在使用中，如果光标左边是汉字，则将汉字反转回拼音；如果光标左边是英文字母，则删除这个字母。设置中英文混合输入方式是：在输入法状态条上单击鼠标右键，然后在功能菜单上选择"属性"，再在属性对话框中选中"中英文混合"复选框即可。

2. 词语模式

微拼的整句转换方式虽然能够满足绝大多数用户汉字录入的需要，但在有些情况下词语转换方式反而灵活便利，比如填写电子表格或者输入一些非完整句子的短语。在这些情况下，没有足够的上下文信息提供整句转换，词语转换更能胜任。微拼3的词语转换方式具有全新的设计，采用嵌入式拼音窗口，即不存在独立的拼音窗口，拼音和转换后的汉字都显示在这个窗口中。词语转换方式是以词语为基本输入单位，每输入一个词语的拼音后，按空格或回车键将拼音转换成汉字并从候选窗口中选择正确的候选，微拼最长支持9 字词。此时BackSpace键在使用中，如果拼音还没被切分，则删除光标左边的拼音字母；如果拼音已经转换成汉字，则从右向左将汉字反转回拼音；如果拼音已被切分或汉字已经反转为拼音，则从右向左删除整个拼音。设置词语转换方式是：在输入法状态条上单击鼠标右键，在功能菜单上选择"属性"，再在属性对话框中选择"词语"单选框即可。

3. 逐键提示

在逐键提示状态下，候选窗口始终打开。候选窗口中列出了微拼根据上文预测用户即将键入的内容，上文的内容以灰色字体显示。从候选窗口中选择正确的候选词语可以减少用户击键次数并提高输入的准确率。设置逐键提示的方法是：在输入法状态条上单击鼠标右键，在功能菜单上选择"属性"，再在属性对话框中选中或清除"逐键提示"复选框即可。

4. 候选窗口

候选窗口列出了具有相同读音的汉字或词组，用鼠标或数字键来选择候选词语可以减少击键次数并提高转换准确率。以下任何一种情况都会出现候选窗口：

①编辑组字窗口中的内容时。

②逐渐提示方式，键入拼音时。

候选窗口的操作技巧：

空格：选中候选字

回车：选中候选字并确认输入

上、下方向键：选择候选字

－、PageUp：候选窗口向前翻页

＋，PageDown：候选窗口向后翻页

Esc：关闭候选窗口

鼠标：选择候选词、排序方式或翻页

候选排序：候选排序是指候选窗口中候选字符的排序方式：

①单字优先——单字排在词组前面。

②长词优先——词组排在单字前面。

候选窗口样式：候选窗口有横排和竖排两种排列样式。在输入法状态条上单击鼠标右键激活功能菜单，在功能菜单上选择“属性”，打开属性对话框，在“候选提示”组中选择“横排”或“竖排”。

二、微软拼音输入法的使用技巧

1．设置并用好微拼3的状态条及快捷键（图1）。状态条指示当前的输入状态，通过点击上面的按钮来切换输入状态以及改变微拼的属性设置。

按钮	作用	热键
中 英	切换中英文输入模式	Shift
	切换全半角模式	Shift + Space
	切换中英文标点模式	CTRL + .
简 繁	切换简繁体模式	无
	软键盘开关	无
	输入板开关	无
	激活功能菜单	无
	打开帮助文件	

中/英文
全/半角
中/英标点
简/繁体
软键盘
输入板
功能菜单
帮助(H)
设置(E)...
还原默认值(R)

图 1

2．方便实用的软键盘（图2）。使用微拼3的软键盘可以输入一些特殊符号，或者用鼠标来模拟敲击键盘的动作，它为用户提供了12种软键盘布局。打开或关闭软键盘的方法是：单击输入法状态条上的软键盘开关即可。你可这样选择软键盘布局：在输入法状态条上单击鼠标右键或激活功能菜单，在功能菜单上单击“软键盘”即可显示软键盘布局菜单，再从软键盘布局菜单中选择相应的软键盘布局就行了。

3．调用好功能菜单（图3）。用户可以通过微拼的功能菜单调用自造词工具、选择软键盘布局、设置或清除光标跟随、打开属性对话框或调用此帮助文件以及查看微软拼音输入法的版本信息。激活功能菜单的方法是：在输入法状态条上单击鼠标右键即可。

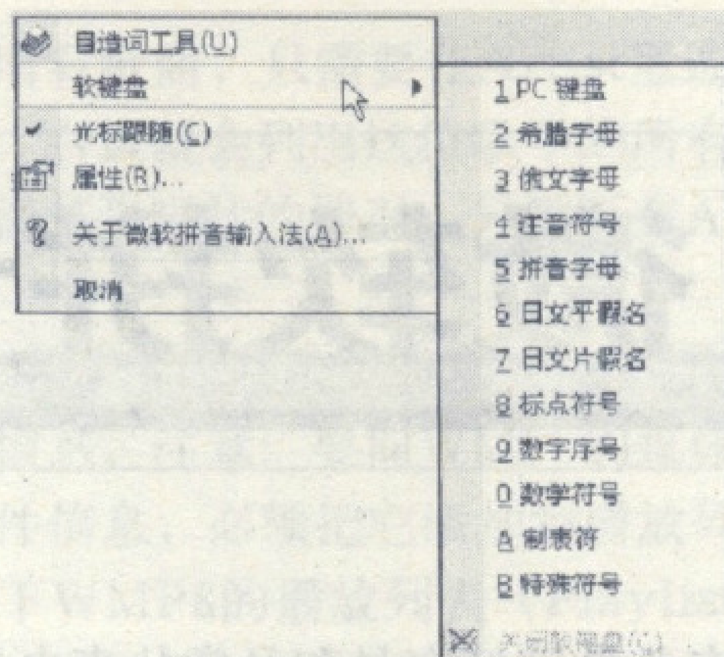


图 2

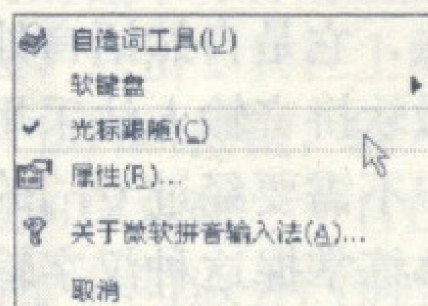


图 3

4．使用整句转换方式。微拼3是基于句子的输入法，整句转换方式是其缺省转换方式。在整句转换方式下，用户连续地键入句子的拼音，不必关注每一个字、每一个词的转换，微拼会根据用户键入的上下文智能地将拼音转换成汉字。用户键入的句子越完整，其转换的准确率越高。对于有歧义的拼音，用户必须输入音节切分符（音节切分符是用来分隔两个相邻汉字的拼音，在多数情况下，用户可以连续输入拼音串而不必关心音节的切分，因为微软拼音输入法会自动地完成切分工作。但有些情况下，连续输入拼音会导致歧义，比如“西安”，如果连续输入“xian”，则会被转换成“先”。用户可以使用以下4种键作为音节切分符：

回车——例如：xi[回车]an

空格——例如：xi[空格]an

单引号——例如：xi'an

音调——例如：xi1an）来消除歧义。但在中英文混合输入情况下，用户也可以不键入音节切分符，而让微软拼音输入法去判断。设置整句转换方式是：在输入法状态条上单击鼠标右键，在功能菜单上选择“属性”，再在属性对话框中选择“整句”单选框即可。

5．使用词语转换方式。见上文“2．词语模式”。

6．使用双拼输入（图4）。在双拼输入模式下，计算机键盘的键既可以代表汉语拼音的一个完

整声母，同时也可以代表一个完整的韵母，每一个汉字的输入需要敲两个键，第一个键为声母，第二个键为韵母。用户还可以自己定义双拼键位，设置双拼输入的方法是：在输入法状态条上单击鼠标右键，再在功能菜单上选择“属性”，然后在属性对

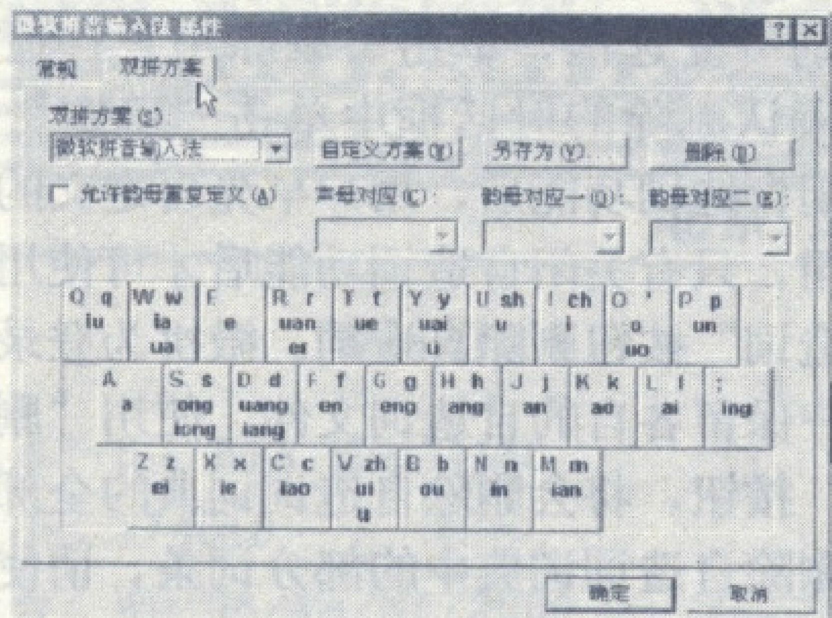


图 4

话框中选择“双拼输入”单选框即可。定义双拼键位的方法是：在输入法状态条上单击鼠标右键，再在功能菜单上选择“属性”，然后在属性对话框中单击“双拼方案”标签，单击“自定义方案”按钮，逐个选择键盘的键，并定义与之对应的声母和韵母，再单击“另存为”按钮，为方案起名并保存，最后单击“确定”按钮即可。使用双拼输入模式可以减少击键次数，提高汉字输入的速度。但在双拼输入模式下，不能使用中英文混合输入和不完整拼音输入。

7. 设置模糊拼音输入（图5）。对某些地区的用户来讲，汉语中有些读音的差别很难区分，比如平舌音和翘舌音、前鼻韵和后鼻韵。在使用微拼时，如果用户对自己的普通话发音不是很有把握，

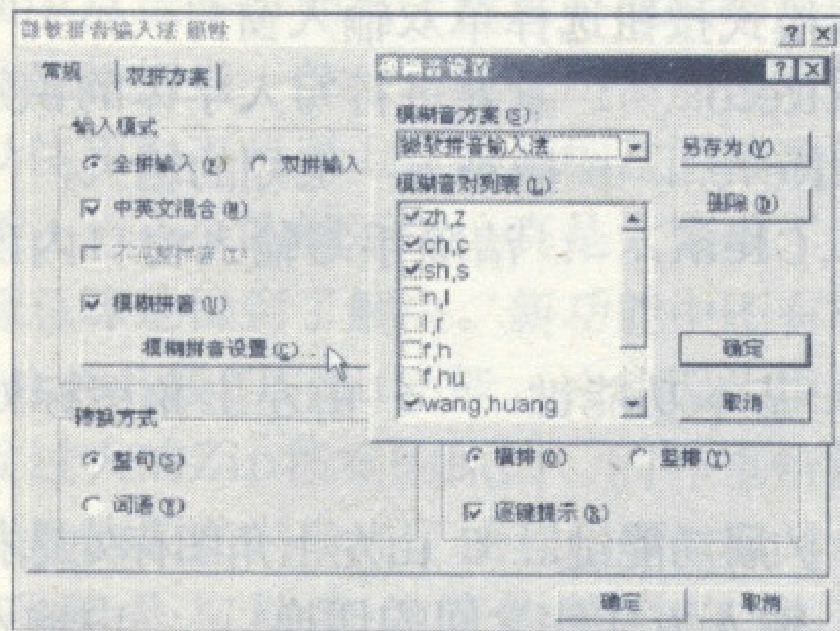


图 5

可以使用模糊拼音输入模式。在此输入模式下，微拼把容易混淆的拼音组成模糊音对，当用户输入模糊音对中的一个拼音时，另一个也会出现在候选窗口中。比如采用缺省的“微软拼音输入法模糊音方案”，输入“si”时，读音为“si”和“shi”的汉字都会出现在候选窗口中。微拼支持以下11个模糊音对，用户根据自己的口音情况选择其中部分或全部模糊音对，例如：

zh——z

f——hu

ch——c

wang——huang

sh——s

an——ang

n——l

en——eng

l——r

in——ing

f——h

设置模糊拼音输入模式的方法是：在输入法状态条上单击鼠标右键，再在功能菜单上选择“属性”，然后在属性对话框中选中“模糊拼音”复选框即可。

模糊拼音设置的方法是：在设置使用模糊拼音输入模式后，用户可以使用微拼缺省的模糊音方案，也可以根据自己的情况选择模糊音对。在微拼属性对话框中，单击按钮“模糊拼音设置”按钮，从“模糊音对列表”中选择模糊音对，再单击按钮“另存为”保存自定义的模糊音方案即可。

8. 使用带调输入。在汉语拼音的输入过程中，用户可以在每个拼音的最后加上汉字的声调作为音节切分，同时也减少汉字的重码率。微软拼音输入法使用数字1、2、3、4表示汉语拼音的4个声调，用5表示轻声。使用带调输入可以提高微软拼音输入法的转换准确率，但在中英文混合输入或逐键提示状态下是不支持带调输入的。

9. 使用自学习功能。微拼3具有自学习功能，打开自学习功能后，它会记住用户在组字窗口中所作的修改，并调整相应字词的出现频率，使用户在下一次输入同样的词语时降低转换错误的可能性。启用自学习功能的方法是：在输入法状态条上单击鼠标右键，再在功能菜单上选择“属性”，然后在属性对话框中选中“自学习”复选框即可。如想删除自学习文件，可在输入法状态条上单击鼠标右键，在功能菜单上选择“属性”，再在属性对话框中清除“自学习”复选框，单击“删除自学习文件”按钮，然后在确认删除的对话框中单击“确定”按钮即可。关闭自学习功能后，早先自学习的内容将不起作用，只有关闭自学习功能后，才可删除自学习文件。微拼3为登录系统的不同用户保留各自的自学习文件。

10. 使用自造词功能。对于用户经常使用到的而微拼词典中又没有的词语，用户可以将它们添加到用户自造词词典中去，这些自定义的词语将和微

拼词典中的词语一起出现在候选窗口中。用户自造词词典对用户自定义的词语有以下限制：每条词语必须由2至9个汉字组成，不能有英文字母和标点符号，用户自定义词典最多可以支持2字词至9字词各5000条。微拼为用户提供了两种使用自造词方式：在线自造词（在线自造词用户可以在文本编辑过程中完成自造词的定义，如果自造词功能处于关闭状态，则启用自造词功能。在编辑器中键入拼音串，并让转换后的汉字留在组字窗口中，修改组字窗口中的汉字，直到出现要定义的词语，在组字窗口中选中要定义的词语，按回车键即可）和自造词工具。自造词工具用于管理和维护用户自造词词典，通过使用自造词工具，用户可以对自造词词典进行增加、删除词条的直接操作，从文本文件中导入成批的自造词，或者将全部自造词导出到文本文件。调用自造词工具的方法是：在输入法状态条上单击鼠标右键，在功能菜单上选择"自造词工具"即可。启动自造词工具后，用户看到一张自定义词语的列表。第一列"自造词"为用户自定义的词语，是按字的个数和拼音顺序排列的。第二列"汉语拼音"为自造词带音调的完整拼音，这一列内容是用户自造词工具自动给出的，除非多音字，否则用户不能更改。自造词工具还会自动过滤掉重复定义的词语或微软拼音输入法词典中存在的词语。如想增加词条，点击"自造词"列的第一个空白字段，或者依次点击菜单栏中的"编辑"、"增加词条"，在空白字段中键入要定义的词语，用户自造词工具会自动标注出自定义词语的拼音，并以蓝色显示新增加的词语；如你想修改词条，请在"自造词"列中点击要修改的的字段，键入修改后的内容，用户自造词工具会自动标注出修改后词语的拼音，并以红色显示修改的词语；如想删除词条，可点击要删除词条左边的序号，按删除键，或者依次点击菜单栏中的"编辑"、"删除词条"即可。自造词工具支持将存放在外部文件中的词语导入到用户自造词词典中。导入的文本文件必须是UNICODE格式，每个词条存放一行，可以标注拼音也可以不标注，词语与拼音以及拼音与拼音之间以空格或制表符隔开。在导入过程中，自造词工具会自动更正拼音标注错误的词条，并且忽略不符合自定义词语条件的词条。依次点击菜单栏中的"文件"、"导入"，指定导入的文件，单击"打开"按钮即可。同样，自造词工具能够将用户自造词词典中的全部词条导出到UNICODE格式的文本文件中，依次点击菜单栏中的"文件"、"另存为文本文件"，指定导出文件的路径和文件名，单击"保存"按钮即可。

启用自造词功能：在输入法状态条上单击鼠标右键，在功能菜单上选择"属性"，在属性对话框中选中"自造词"复选框即可。如想删除用户自造词词典，可在输入法状态条上单击鼠标右键，在功能菜单上选择"属性"，在属性对话框中清除"自造词"复选框，单击"删除用户自造词"按钮，在确认删除的对话框中单击"确定"按钮即可。关闭自造词功能后，用户早先自定义的词语将不起作用，只有关闭自造词功能后才可使用"删除用户自造词"按钮删除自造词。微拼为登录系统的不同用户保留各自的自造词文件。使用"删除用户自造词"按钮，将会删除自造词词典的全部内容，如果仅删除自造词词典中的部分词条，请使用自造词工具。

11. 使用微拼3的中文手写输入板（图6）。中

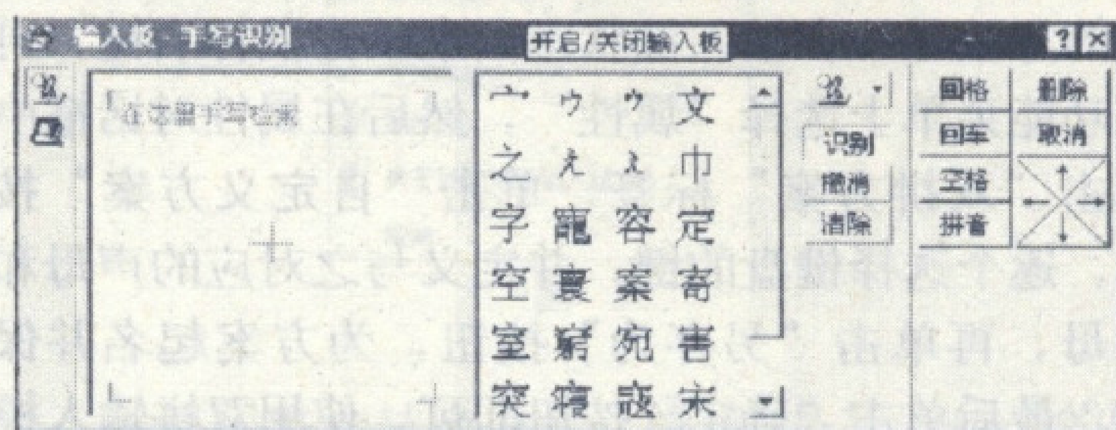


图 6

文手写输入板是微拼3的一大功能组件，输入板提供给用户一个多样化的输入模板，比如"手写输入"、"手写检索"等多种输入板插件。基本功能如下：

①主要功能：

a. "手写输入"插件可提供两种运行模式，可从其模式按钮选择单双输入窗口；

b.Reco... ：重新进行写入字体的识别；

c.Reve... ：撤销上一笔划的输入；

d.Clea... ：清除手写输入窗口内所有的笔划；

e. 基本功能键... ：由左上角图标处选择激活；

f. 扩展功能键... ：由左上角图标处选择激活；

g. 输入板插件之间的切换... ：由输入板插件菜单选择切换，当前有"键盘式输入"、"手写识别输入"、"字母与特殊符号输入"、"笔划输入"、"边旁部首输入"几项可供选择；

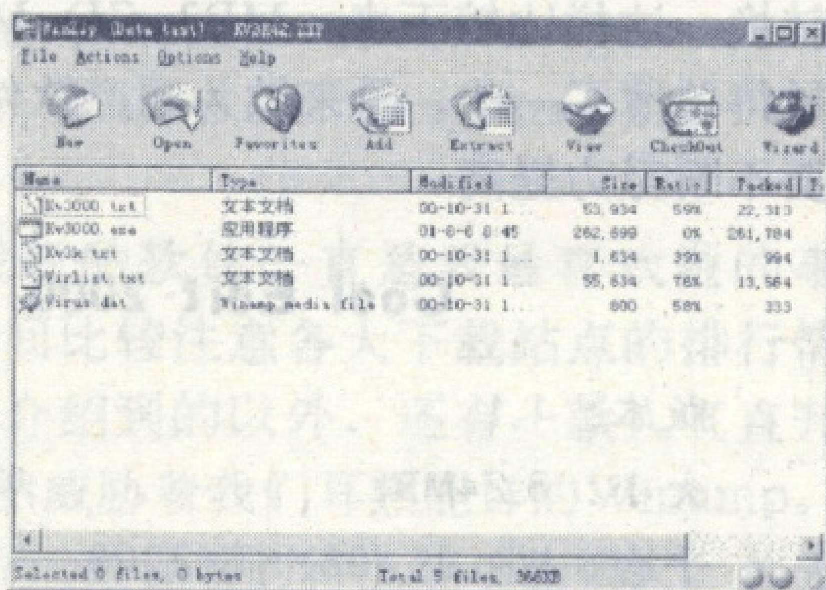
h. 输入板插件的属性设置... ：由输入板插件菜单选择"手写识别插件属性"进行当前输入板插件的属性设置，第一项用于设置手写检索时是否每一笔写完后进行自动检索，第二项用于手写输入时笔画之间进行识别的停顿时间间隔，可供选择的有：不限、1秒、2秒、3秒……。（下转35页）



WinZip

版本：8.1 Beta Build 4180
大小：1740kB
平台：Win 98/Me/NT/2000
网址：http://www.winzip.com/
下载：http://www.winzip.com/betawz.cgi

WinZip绝对是压缩软件中的大哥大，而且也觉得是压缩软件中装机率最高的一个软件，相信大家安装完Windows之后的第一件事件就是安装WinZip。最近WinZip推出8.1的Beta测试版，众多新功能中，作者觉得最有用的是可在WinZip文件管理界面中点选多个档案，然后一次性解压缩。相信这个功能是相当一部分下载狂所梦寐以求的，设想一下以往我们下载了上百张压缩过的精美壁纸，但是需要一个一个的解压缩，真是太繁琐了，现在这个问题总算是得到了解决。新功能中还有可以把Zip档案分为几段的Split功能，这是因为很多人都不能收发过大的Zip档案的原因，同样也给那些还在使用软盘的朋友们带来了便利。WinZip8.1还有不少新功能是与档案总管的整合有关。安装WinZip8.1后，在档案总管里右击一个Zip档案，会有更多选项，减少用户在对话框回答问题或输入数据的机会。例如新增的Add to recently used Zip file会多一层菜单，可以把档案加入你近来处理过的Zip档案；而Extract to folder亦同样可让用户选择最近储存解压的数据夹。新版本亦直接在档案总管打印Zip档案内的档案清单。另外在系统工具栏中也加入WinZip的图示，以便大家快速使用WinZip功能，其中包括了快速启动、打开以往使用过的ZIP文件、关闭、关于等选项。



WebZIP

版本：4.1.0.657
大小：983kB
平台：Windows 95/98/NT/2000
网址：http://www.spidersoft.com
下载：http://www.spidersoft.com/webzip/webzip410.exe

WebZIP是与Offline Explorer齐名的两大离线浏览工具之一，其最大特点就是将网页或者整个网络站点下载到一个ZIP文件里，以便以后离线观看或编辑。你可以使用WebZIP的内置浏览器或者任意其他浏览器来查看下载的文件。它可以让用户很容易地把一个压缩的网站通过E-mail传送给别人，把它们移动到其它的计算机、或者随身携带。WebZIP使用非常简单，你只要把链接从浏览器中拖到WebZIP的“下载窗口”软件就可以自动下载整个站点，或者使用任务向导来控制下载哪些东西。它具有智能升级功能，所以可以只下载那些最新的或是更改过的内容；而智能恢复功能则重试下载失败的东东。另外，该软件还有断点续传的功能，可以让你从上次结束的地方开始下载，大大节省了时间和金钱。在WebZIP 4.10中，首先解决了系统资源占用过多的问题，大大提高了该软件的可用性。WebZIP 4.10还增强了任务的编辑管理功能：可以更好的选择或过滤要下载或者要忽略的文件类型；可以更完整的提供目录结构及文件类型的列表；智能链接可以很好的下载技术处理过的URL链接；可以做到任何情况下完整的下载网站；可以自定义下载时间选择立即下载或者任意时间开始下载。

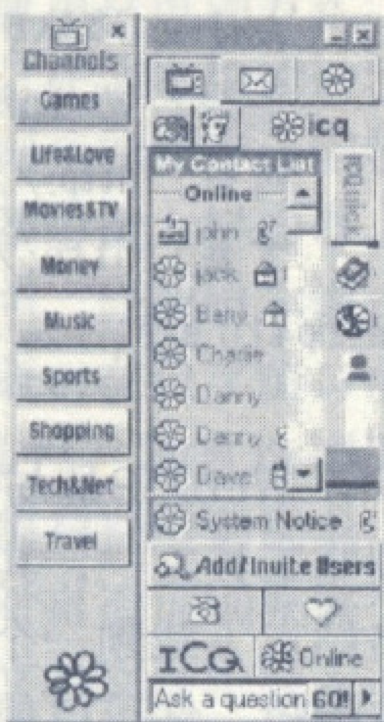


ICQ 2001a Alpha

版本：V5.03 Build 3558
大小：271kB
平台：Win 98/Me/NT/2000
网址：http://web.icq.com
下载：ftp://ftp.icq.com/pub/

ICQ_Win95_98_NT4/alpha/icq2001a/Bin/ICQInst.exe

ICQ是目前网上最流行的聊天工具，也是唯一一款注册用户超过9位数的聊天工具软件。它可以提示你，何时你的朋友或同事连接到互联网上，并可以通过这个软件相互交流。它支持在Internet上聊天、发送消息和文件等。日前，ICQ又发布了最新版本，这次升级是从2000b升级到2001a，其中自然有一些独到之处。我们可以看到，这次升级最大的变化就是ICQ改变了好友列表的保存方式，你可以选择把好友列表保存在服务器端，在下一次重新安装的时候可以从服务器端读取好友列表。这个功能好像是效仿了国产的QQ软件，但不管怎样它还是解决了长久以来遗留的好友列表备份问题。在这个版本中，ICQ还集合了类似于网络共享软件的功能，允许用户在自己的硬盘上共享出一块磁盘空间，以便于与ICQ上的网友交换资源。最新版本中增强了以下一些功能：查看、查找和打印历史消息；设置随机聊天；使用多种方式查找并添加别的用户；获得更详细的用户信息；接收你朋友的生日并把你自己的生日提前通知大家；创建你自己的ICQ主页；当你在线的时候别人就可以访问你的主页；利用贺卡、语音邮件等ICQ插件发送贺卡和语音邮件；利用ICQ E-mail发送、转寄和复制电子邮件；使用你喜欢的字体、字号和颜色发送消息；为不同的事件选择声音以及配置打字的声音效果；把你的名单分成不同的组，让ICQ提醒你将来的事件和活动；利用记事功能把你的备忘录或记事贴到屏幕上；通过ICQ进行网页搜索；进行实时聊天并且可以回放保存的聊天内容；可以在聊天中插入动作和表情等等。



Audio CD Maker

版本：4.1

大小：4.28MB

平台：Win 95/98/NT/2000

网址：http://www.avantrix.com

下载：http://www.avantrix.com/audiocd.exe

这是目前国内外知名下载网站一致强力推荐的一款软件，正迎合大部分计算机使用者的需求。通常情况下我们都是将CD里喜欢的歌曲制作成为MP3文件，而Audio CD Maker是将你收藏的MP3制作成为一张音乐CD的。你只需要选取自己喜欢的MP3文件，拖放到它的目录列表里面，它就会快速高效而且不失真的还原成CD音轨，通过你的刻录设备制作自己的音乐CD合集。这个软件的功能和著名的国产软件MP3 CD Maker有异曲同工之妙，而且这两种软件的主要销售地都在美国市场，但是为何近来Audio CD Maker的人气度飞速爬升呢？相比较之前，Audio CD Maker具有以下过人之处：可以把MP3或者WAV文件刻录成CD；可以直接读取Winamp的播放列表；可以自动搜索音轨文件并添加到任务列表中；可以作为CD播放器；可以自由的进行WAV-MP3/MP3-WAV/CD-MP3之间的转换。这样比较下来，MP3 CD Maker的功能就显得单薄了一些，看来做为国产软件的作者还是需要不断努力提高。

Cool Edit 2000

版本：1.1

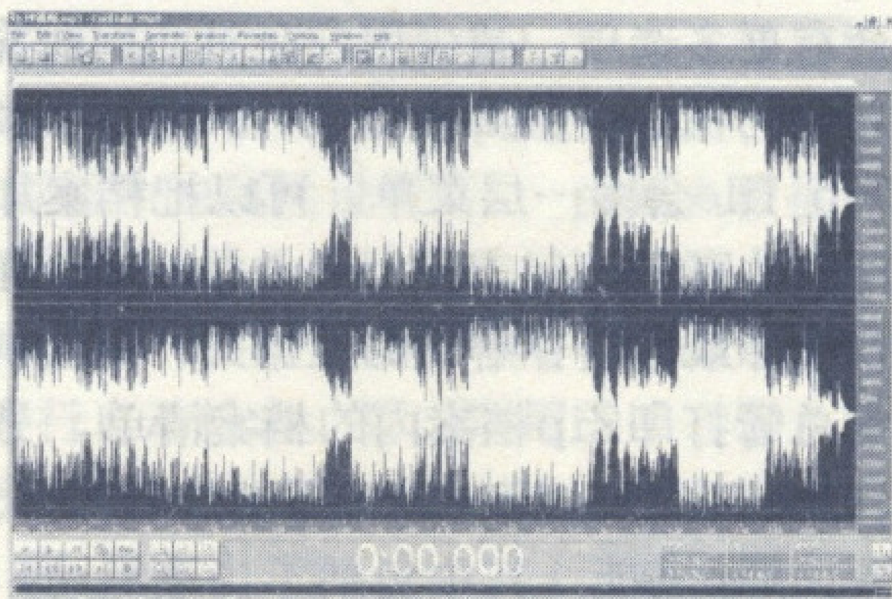
大小：8.24MB

平台：Win 95/98/NT/2000

网址：http://www.syntrillium.com/

下载：http://ftp.enet.com.cn/pub/multimedia/mplay/ce2kmain1.1.exe

卡拉OK已经成为大众生活的一部分，但是一般伴奏带又很难买到。所以只能花钱去练歌房享受，久而久之花费又比较多。其实，伴奏带的制作方法无非就是利用专业MIDI或相关软硬件设备分析出音谱，继而重写一遍。我们利用计算机可以做到的就是将CD中的原声抓到硬盘里，经过软处理消去原声，通过声卡把数字信号转成音频信号，输送到音响的声道中进行最后的录音工



作。这时我们就需要Cool Edit 2000的帮助了。不少人把Cool Edit形容为音频“绘画”程序。你可以把收集到的音频进行编辑，而且它还提供有多种特效为你的作品增色：放大、降低噪音、压缩、扩展、回声、失真、延迟等。你可以同时处理多个文件，轻松地在几个文件中进行剪切、粘贴、合并、重叠声音操作。该软件还包含有CD播放器。其他功能包括：支持可选的插件；崩溃恢复；支持多文件；自动静音检测和删除；自动节拍查找；录制等。另外，它还可以在AIF、AU、MP3、Raw PCM、SAM、VOC、VOX、WAV等文件格式之间进行转换，并且能够保存为RealAudio格式。试用版中除了MP3制作外，其他功能都可以使用。

Blaze Media Pro

版本：2002
大小：12.1MB
平台：Win95/98
网址：http://www.blazemp.com
下载：ftp://blazemp.com/setup_blazemp.exe

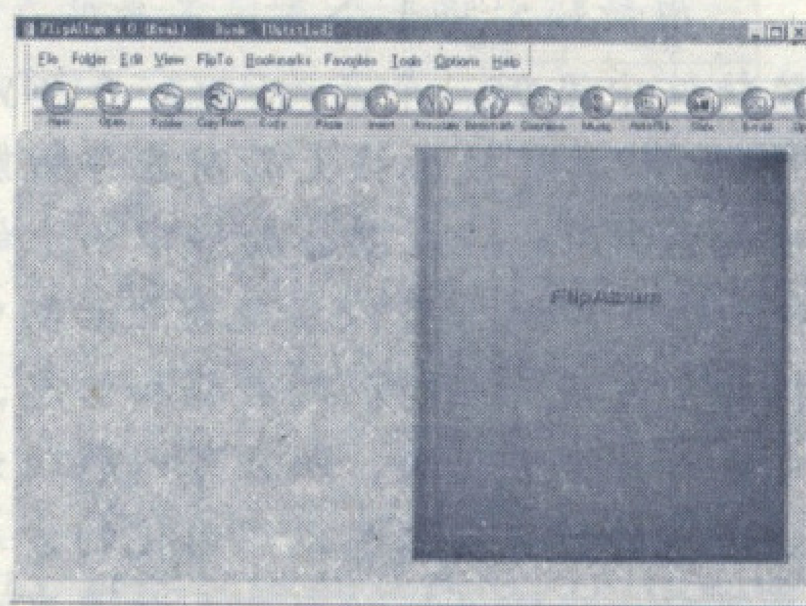
到处寻找新酷软件一直是我最喜欢做的事情，这一段时间比较注意各大下载站点的排行情况。除了上面介绍到的以外，还有一款人气直升的软件正在悄然威胁着我们耳熟能详的Winamp。Blaze Media Pro最显著的特点是功能强大。首先它在不需要任何外挂程序的前提下支持了绝大多数的音频、视频文件格式及播放列表，这一点比Winamp胜出甚多。它可以播放MP3、ASF、MPEG、AVI、WMA、WMV、VIV、MOV、WAV、CDA、DAT、ASX、WAX、M3U、MIDI、AIFF等多种格式。Blaze Media Pro播放效果很好，音色纯正，质感很强，但资源占用率稍显过多，系统资源占用率和GDI资源占用率分别为9%和13%，比起Winamp还稍有不及。Blaze Media Pro支持多种常见媒体格式的相互转换，能进行CD、WAV、MP3和WMA格式之间的相互转换；但在此试用版本中，WAV格式转换为CD格式这项功能被禁止使用。更令人惊奇的是，Blaze Media Pro还能进行视频格式之间的转换，主要包括MPEG、AVI、Multi-Page TIFF及FLIC格式之间的互转，这项功能在目前的媒体播放软件中很少见。Blaze Media Pro还具有为播放的媒体文件添加注释的功能。比如：用户可以添加歌曲的演唱者名字以及一些备注等等。这些信息在播放界面中很直观地显示出来，对媒体文件的管理很有帮助。Blaze Media Pro同样也支持了Skin替换的功能，有兴趣的朋友可以去官方站点看看。



FlipAlbum

版本：4.0
大小：5.18MB
平台：Windows 95/98/NT
网址：http://www.ebooksys.com/flipalbum/index.htm
下载：http://www.flipbrowser.com/fa40e.exe

相比大家计算机里都有很多四处收集来的精美图片，在欣赏的时候是不是都使用了ACDsee的幻灯片功能呢？我一直对ACDsee的幻灯片（图片自动翻页）功能不是很满意，实际上我希望我的图片集好像一本相册一样的翻阅。FlipAlbum的界面类似照片簿，是一个图像浏览及编辑工具，可以滚动显示图片，就象你在翻相册一样。每页均可翻动且在相应的页数具有相应的厚度。FlipAlbum可以自动将某目录中的图片制成一本如相册一般的本子，两本相册可以在两个独立的窗口中进行浏览和处理。你可以将数字图片变得象现实中的幻灯或可翻页的演示那样生动，还配有背景音乐。FlipAlbum提供先进的图片编辑及增强功能、批处理功能、为图片及页面注释的功能，甚至可以迅速将图片通过电子邮件发送出去。相信具有这个功能的软件才可以使你真正体会到欣赏精美的图片是怎样的一种享受。



本文介绍的软件收录于《水晶宝合》2001年第10期/BBX/下。

极速办公新概念

Office 研究会

微软准备推出新一代Mac版办公套装软件 Office 10

近日，微软在纽约举行的Macworld Expo大会上介绍了其新一代Mac版Office软件的具体细节，从而兑现了对Mac平台提供产品支持的承诺。苹果公司将于9月份发布其Mac OS X平台的一个重要升级版本Mac OS X 10.1。为了配合Mac OS X 10.1的推出，届时微软也将会发布其支持Mac平台的新一代办公套装软件。此套办公套装软件目前的开发代号为Office 10，其中包括了字处理软件Word、电子表格软件Excel、演示文档软件PowerPoint和电子邮件及个人信息管理软件Entourage共4个组件。Office 10将充分利用Mac OS X中Aqua系统界面的诸多新特性，使整个工作界面环境得到进一步改善。Office 10还将利用Mac OS X的多任务和内存保护技术来增强其性能。此外，它还提供了对Mac OS X的Quartz 2D图形引擎的支持，从而可使用户所创建文档中的图像更为生动。

Office XP中将新增商业分析能力

微软预定将于今年第三季度在Office XP办公套装软件中添加一个名为Data Analyzer的工具，使Office XP具有较为强大的商业分析能力，从而进一步增强Office XP在办公软件市场上的竞争力。用户使用Data Analyzer可以发现商业活动中的销售和营销机会，发现一些特别的数据和信息，并在一个平台中查看多个数据集，而且可以将经分析后的有关商业活动的数据和信息以图形化的方式表达出来，这些图形化的商业活动数据和信息可以被导出到Excel 2002、PowerPoint 2002中，或者被直接发布到互联网上。Data Analyzer能与SQL Server 2000、MapPoint 2002和Office XP中的Office Web组件等工具相辅相成，微软相信其合作伙伴能够使用Data Analyzer来为客户建立定制化的商业解决方案。许多软件厂商在它们的产品中都实现了一定程度的商业分析功能，但Office XP将包含商业分析功能意味着具有商业分析功能工具的应用范围将会得到大大拓宽。

微软推出IE 5.5 SP2

7月31日，微软正式推出了IE 5.5的第二个补丁包IE 5.5 SP2。用户可从微软的站点上进行下载，补丁包文件大小为2164kB。IE 5.5 SP2中的主要改进之处有：增强了Internet连接管理器、采用了128位安全加密特性以及对一些Bug的修正。IE 5.5 SP2会是微软为基于IE5.x代码的浏览器所推出的最后一个补丁包，其后将全面转向IE 6.0。而且为了保证Windows XP于今年10月25日在零售市场上的如期上市，微软最晚会在8月底之前正式完成IE 6.0的全部开发和测试工作。

IE和Windows系统不再密不可分

不久前，微软决定在Windows XP正式上市时起，将赋予OEM PC机生产商最大程度的灵活性，允许他们自定义Windows XP及其先前版本Windows中一些关键的系统设置信息。其中最引人注目的就是在“添加/删除程序”中增加了用于完全删除集成于系统中的IE浏览器的选项。在目前最新发布的Windows XP RC2中已经可以看到这一选项了。以前IE与Windows系统的密不可分一直是微软反垄断诉讼中的一个焦点，现在微软的这些让步从很大程度上来说是为了保证其Windows XP的顺利上市。

Corel欲增强其WordPerfect的XML性能

Corel公司日前宣布将以股票交易的方式收购美国SoftQuad软件公司，该交易大约价值3700万美元。SoftQuad擅长于XML技术的产品开发，Corel公司欲使用SoftQuad的XML技术和产品来增强其WordPerfect办公套装软件产品中现有的XML性能。

新一代WAP2.0标准出台

新一代无线应用协议WAP2.0于8月1日正式出台，其显著的特点就是提高了手机与个人电脑之间信息内容的兼容性。不仅支持作为内容标记语言以XML为基础的能够兼容HTML语言的XHTML Basic，而且还可使用CSS来提高文本内容的表现力。另外，新标准中还支持因特网标准的TCP/IP协议。

业界动态

正文之外的精彩

上海 蒋玦

大家知道，在正规的书或论文的排版中，除了正文之外，一定还会有目录、索引、题注和图表目录等辅助信息，这些辅助信息在整篇文档中起着十分重要的作用。因为读者通过这些信息可以迅速地了解整篇文档的结构安排，方便地查找到文档中的某些特定内容或位置，并可在多个相关内容之间进行切换和跳转，特别是在长文档中，这些辅助信息所体现出的作用更加明显、更加重要。如果我们在完成正文后手工添加这些辅助信息，这将会是件十分繁琐的工作。幸好在Word中已提供了相当完善的用于创建目录、索引、题注和图表目录等辅助信息的工具，我们可充分使用它们来使自己的文档更加规范、更具有易读性。下文中的说明是以Office XP中的Word 2002为例。

一、目录

1. 创建目录

对于长文档来说，一个合适的目录是必不可少的。Word是使用标题样式或是大纲格式来创建目录的。所以首先简单提一下Word中样式的使用。

大家知道，在最新的Word 2002中，对文档中样式的所有编辑和管理工作都被集成到了新增的“样式和格式”任务窗格中（如图1）。如果看不到“样式和格式”任务窗格，可选择“编辑”菜单中的“任务窗格”命令，再在其右上角箭头的下拉菜单中选择“样式和格式”即可。在“样式和格式”任务窗格中，当前文档中每一种被使用到的样式都会以该种样式的实际格式（包括字体、字号、缩进大小、是否加粗、是否倾斜等）显示出来，十分直观。在这里，我们可以方便地新建样式、更改已有的样式、选中全文中采用某一类型样式的所有文本等，所有这些功能都被集成在“样式和格式”任务窗格中的功能按钮和样式的右击菜单命令中。与Word 2000相比，Word 2002中对文档里样式的处理要方便了许多。

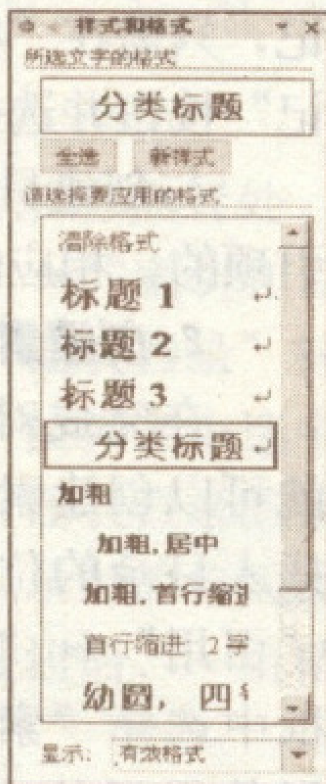


图 1

我们在编辑文档正文时就应当将一些需要作为主标题或是子标题的文本设置为标题样式，这是一个良好的写作习惯。所采用的标题样式可以是Word中已内置的，也可以是用户自己定义的。

当将所需加入到目录中的标题文本都采用了合适的样式之后，我们可以正式开始创建目录了。首先使鼠标插入点位于准备插入目录的位置处（一般在正文之前），然后选择“插入”菜单中的“引用”→“索引和目录”命令。在弹出的对话框中选择“目录”标签（如图2），在这里我们可以对所要创建的目录进行一番设置。

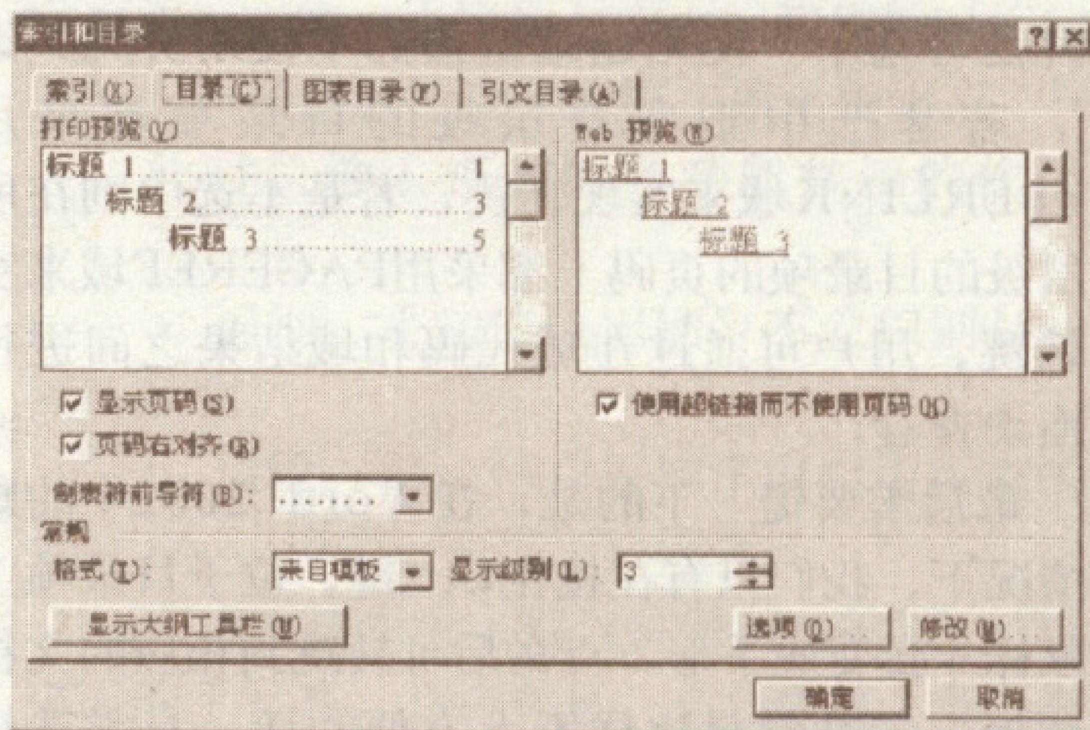


图 2

建议将“显示页码”和“页码右对齐”这两项选中，因为这样的目录更符合常规目录的样式。而对于“使用超级链接而不使用页码”选项，若是选中则在创建的目录点击一个目录项的任意处（包括目录项的标题名、制表前导符和对应页码）就能转跳到文档中的相应标题处；若是不选中则只能通过点击目录项的对应页码来进行转跳。是否选中“使用超级链接而不使用页码”选项本质上的差别是使用了两种不同的域来实现转跳功能，这一点还会在下面的“认识目录的本质”部分中再次谈到。

另外，我们可以设定目录中所要采用的制表前导符的样式、显示级别数，或者可以直接套用Word中内置的目录样式。从目录预览窗口中可以

看到，所要创建的目录是根据文档中不同级别的标题样式分为多个层级。点击“选项”按钮后，在弹出的对话框可以自定义标题样式级别和目录项层级之间的关系。点击“修改”按钮后，还可对所有不同层级的目录项文字格式进行自由设置，十分灵活、方便。

在完成上述所需的设置后，点击“确定”按钮即可在鼠标插入点处生成一个完全根据用户需求的完善的目录。

2. 认识目录的本质

从本质上来说，Word中是采用域来创建目录的（编者按：关于域的概念和使用请参见本刊2001年第1期中的相关文章）。用于编制目录域的域名为TOC，并且会根据用户所进行的设置不同，在TOC域后添加上不同的开关选项。如果在文档中没有看到目录，而只看到了类似{TOC \o "1-3" \h \z \u}的形式的文本，只需在右击菜单中选择“切换域代码”命令即可显示出正常的目录。用“更新域”命令（快捷键为F9）可对目录进行更新。另外，我们上面提到过的在创建目录时是否选中“使用超级链接而不使用页码”选项，若是选中则所有层级的目录项都采用HYPERLINK域来实现转跳，若是不选中则在所有层级的目录项的页码上都采用PAGEREF域来实现转跳，用户可通过在域代码和域结果之间进行切换来查看。

最后需要提一下的是，在Word 2002中的默认情况下，我们只有在按住Ctrl键，位于目录项上的鼠标才会变成手形，点击后可转跳到相应的文档标题处。若是觉得这样不太方便的话，只需选择“工具”菜单中的“选项”命令，在弹出的“选项”的对话框中的“编辑”标签中不选中“使用Ctrl+单击跟踪超链接”选项，这样就能直接点击目录项进行转跳了。

二、索引

1. 标记索引项

索引列出了文档中的关键词条以及它们在文档中所出现的页码，特别在科技文档中，索引是十分常见的。要利用Word自动创建索引，首先要将全文中所需加入到索引中的关键词条标记为索引项。标记索引项的方法为：首先选中文档中所要被标记的某个词条，然后按下Alt+Shift+X组合键（或是先选择“插入”菜单中的“引用”→“索引和目录”命令，再在“索引”标签中点击“标记索引项”按钮），在弹出的“标记索引项”对话框（如图3）中可设置主次索引项的名称、索引的标

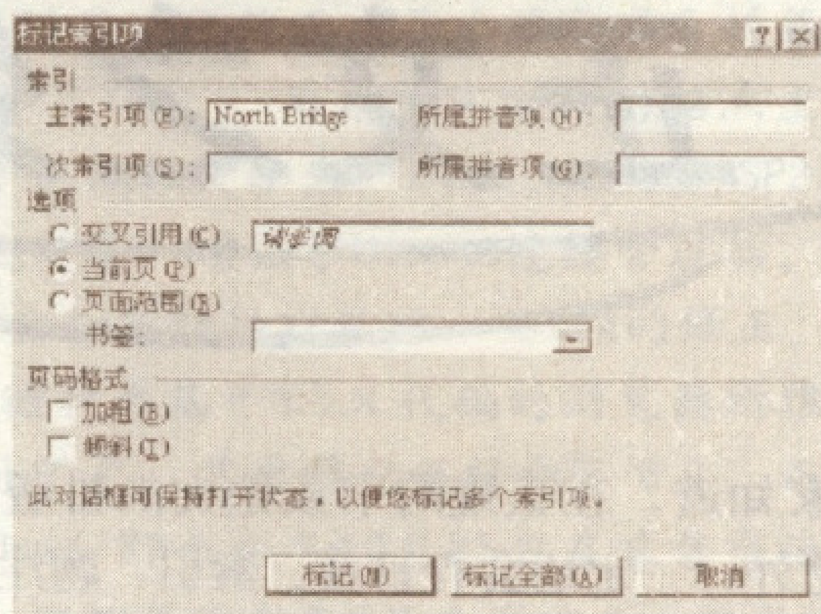


图 3

识选项（一般选“当前页”）、索引页码的格式等信息。须注意的是，索引项的名称和被索引的文字是两个不同的概念，其关系相当于我们熟知的超级链接名和超级链接所指向内容之间的关系，只不过在很多情况下我们都将索引项名设置成与被索引的文字相同。Word中可创建多个不同层次的索引项，在“标记索引项”对话框中已经提供的有主索引项和次索引项。若是要在次索引项下再添加第三级索引项，只要在次索引项文本后键入冒号，然后再键入第三级索引项文本即可。最后，点击“标识全部”按钮即可完成对全文中所有这一词条进行索引项标记。由于和我们常见的“查找和替换”对话框一样，“标记索引项”对话框也是浮动式的对话框，所以我们可保持“标记索引项”对话框处于打开状态来对多个关键词条一次性进行索引项标记。

除了上述方法外，我们还可以利用自动标记文件来将文档中的关键词条自动标记为索引项。先用Word新建一个文档，这个文档中包含一个多行两列的表格，表格中的每一行都可用于标记一条索引项，其中第一列中为被标记的文本内容，第二列中为相应的索引项名。要对当前文档进行索引项标记，只需在“标记索引项”对话框中点击“自动标记”按钮并选择刚才制作的自动标记文件即可。

与创建目录一样，Word也是通过域来标记索引项的，相应的域名为XE。

2. 创建索引

在完成对关键词条进行索引项标记后，我们就可以创建索引了。首先使鼠标插入点位于准备插入目录的位置处，然后选择“插入”菜单中的“引用”→“索引和目录”命令，在弹出的对话框中选择“索引”标签，在根据自己的需要对索引的显示格式进行一番设置后，最后点击“确定”按钮即可生成索引。创建索引所使用的是INDEX域。

三、题注和图表目录

为了使文档更加生动、更有说服力、更能吸引读者的注意力，一般都会在文档中插入多个诸如图片、表格、公式、音频视频文件等对象。对于同一类型的插入对象，我们通常需要为其添加统一的说明和编号，即题注。在含有较多图片、表格等对象的长文档中，为每一种类型的插入对象编制一份图表目录是十分有必要的。

1. 添加题注

在Word中为所插入的对象配上题注是一件十分轻松的事。用户可以事先预定义某些类型的对象，以后在插入这些类型的对象时，Word会自动为其插入题注。选择“插入”菜单中的“引用”→“题注”命令，在弹出的“题注”对话框中可以看到Word中已预置了3种样式的题注，分别为表格、公式和图表。点击“自动插入题注”按钮后在弹出的对话框中可将题注样式与一种或多种特定的插入对象（如表格、图像等）关联起来（如图4）。以

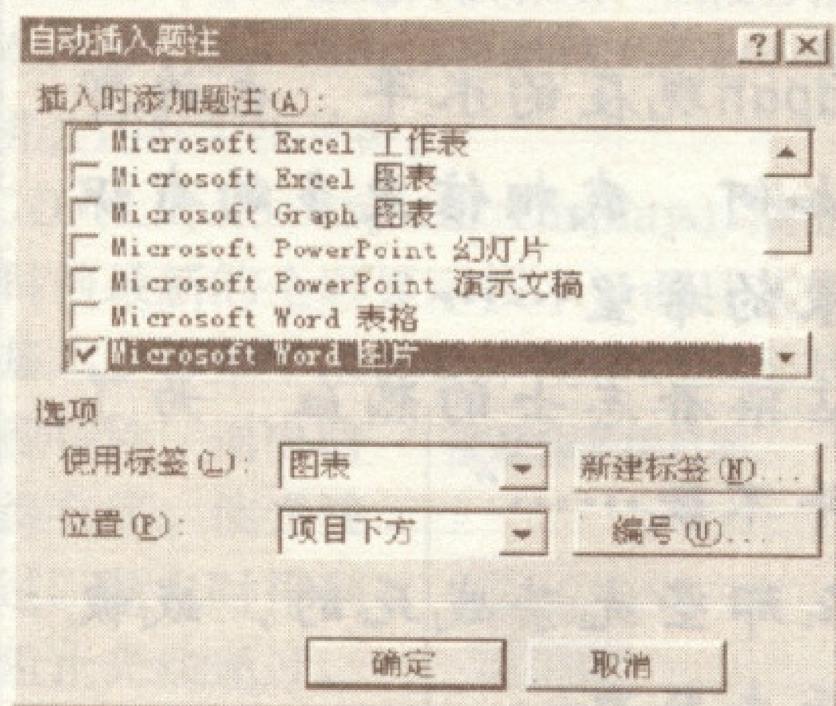


图 4

后在文档中插入这些类型的对象时，Word就会自动同时添加上题注，题注的编号会依次递增。当然，用户还能新增其他样式的题注，并可对题注的显示位置和格式做一番设置。

2. 创建图表目录

使鼠标插入点位于准备插入目录的位置处，然后选择“插入”菜单中的“引用”→“索引和目录”命令，在弹出的对话框中选择“图表目录”标签。在这里首先要在“题注标签”下拉列表中选中所需创建目录的题注样式，然后可对图表目录的显示格式做一些设置（与前文中创建目录时的格式设置基本相同），最后点击“确定”按钮后，一组精确的图表目录已展现在你面前。

怎么样，用Word来创建目录、索引、题注和图表目录是不是既轻松又准确？充实的正文内容再加这些规范的辅助信息，你的文档一定会显得更为精彩。

（上接28页）

②手写检索：

在“手写检索”的方式下，输入板插件共分为两个窗口。左窗口为“写字窗口”，右窗口为“检索字候选窗口”。当你在写字窗口写下每一个笔画时，候选窗口中将会自动显示以当前写字窗口中已有笔画为基础的所有可能的候选字。此时，输入板插件各功能按钮的作用如下：

a. 识别（Reco... ）：当输入板插件属性设置中为非自动检索时，该按钮提供用户手动检索并显示；

b. 撤消（Reve... ）：撤消用户刚刚写入的一个笔划；

c. 清除（Clea... ）：清除用户在写字窗口中所有的笔划。

③手写输入：

在“手写输入”方式下，输入板插件分为两个写字窗口，你可拖动写字窗口的右边框来改变写字窗口的大小。当你在写字窗口中依次写入完整的汉字笔划后，系统将自动识别并送入编辑窗口的组字窗口中。字与字之间识别的时间间隔由输入板插件属性设置的第二项来决定。

此时，输入板插件各功能按钮的作用如下：

a. 识别：手动快速识别，不受识别时间间隔的限制。

b. 清除：清除用户在写字窗口中所有的笔划。

在实际使用中，建议你最好去购买一只100多元的手写笔，经济实惠、小巧快捷。如没有手写笔，就只好使用鼠标代替进行手写输入了。对于一般的字，微拼3的中文手写输入板都能够进行正确识别，字体太潦草了以后，出来的候选字很可能会是繁体的，但你大可不用担心，在你经过一段时间的写字输入后，微拼3的中文手写输入板会自动分析你的写入习惯，识别的准确率将会大大提高。另外告诉你一个小窍门：在双窗口输入模式的时候，手写识别率提高很快，估计是因为其中文手写输入板使用了字体联想的功能，自动对输入的字体进行联想识别。还要提醒你的是：进行手写输入的时候书写尽量快速，如果有输入错误的汉字不要急着去进行修改，系统会在你输入的过程中自动根据句子的意思改正其中的错误输入，如果还有错误，等到一整句话输入完后再去对错别字进行改正即可，这样将会大大提高手写输入的速度。

☆编辑导语

小泉纯一郎公然参拜靖国神社，在华的日人借酒殴打北京出租车司机。教科书事件、日航事件、东芝笔记本事件……

桩桩件件，星星点点，无不召示吾人——勿忘国耻，自立自强。

我厌恶那些刻着Made in Japan的产品或者是商标，但是我们不得不去使用那些Made in Japan的产品。我们不得不承认SONY在影音方面的优势，我们的电脑里有许多的日系产品，我们不得不看着本田一次又一次地打败我们自己的红旗。我们怎么能不使用它们呢？除了它们我们似乎就没有什么太好的选择了。原来这就是科技的差异……

我不知道中国还要多久才能达到Japan现在的水平，也许那时Japan又已经前进了很多。但是不管如何，我相信更多的有识之士依然在不懈的努力，我们都是未来的希望……

“五月的鲜花开遍了原野，鲜花沾染着志士的热血，为了挽救这衰亡的民族，他们曾顽强地奋斗不歇……”

温暖的音乐抚慰温暖的灵魂，那么那些光荣战死的，或被虐杀的人们的灵魂，应该有这样的音乐去祭奠，

记起了《小兵张嘎》里的一句话——“别看你现在闹得欢，小心将来拉清单”。让我们记住这些吧！默默记住过去已经发生的，现在正在发生的。60年轮回，很快的，距离甲午的硝烟已经是快两个甲子了，将来，唯愿将来——天佑中华！

小玄

xuan@popsoft.com.cn

LCD全接触

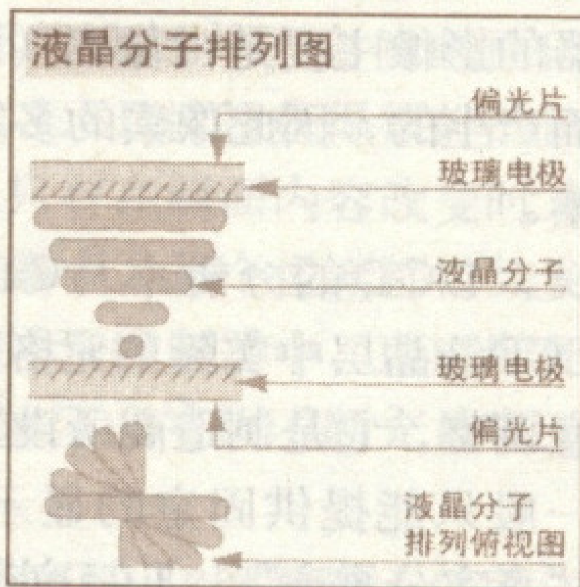
上海 阿亮

21世纪的第一年，中国的显示器市场异常活跃，热点频出。14英寸普通显示器已渐渐被人遗忘——健康、环保的概念日益深入人心，成为主流趋势。而液晶显示器（LCD）则堪称这一潮流中最引人注目的新星，引起了人们的广泛好奇：LCD缘何而来？好在哪里？现在就让我们掀起它的盖头，把它看个清楚明白。

一、何谓LCD

我想，很多人一看到这个小标题就会昏倒。其实我在写这些内容时也觉得很麻烦，但没办法，还是耐心一点，多了解一些知识也没什么不好，说不准逮到一个机会还好大吹一番。

LCD（Liquid Crystal Display）液晶显示器使用了目前最新的全彩显示技术，而且其原理简单易懂。基本上，整个液晶显示技术的概念是利用液晶的物理特性：通电时排列变得有序，使光线容易通过；断电时排列混乱，阻止光线通过，让液晶如闸门般地阻隔或让光线穿透。就技术面而言，液晶面板包含了两片相当精致的无钠玻璃素材，称为Substrates，中间夹着一层液晶。当光束通过这层液晶时，液晶本身会排排站立或扭转呈不规则状，因而阻隔或使光束顺利通过。因此，正是液晶这一奇特物质的发现才使得我们有可能用上这么先进的显示器。



从结构上讲，LCD显示器的显示屏由液晶组成，在显示屏的后面有2-4根灯管（工作时始终发光），显示屏的四周是控制IC电路；显示屏上有诸多液晶发光点（类似于CRT显示器的荧光点），每个发光点上有3色的滤光片，分别对应R（红）、G（绿）、B（蓝）三种颜色，每块液晶都与控制电路上的一个晶体管相对应。由于电光效应，晶体管电压的变化控制液晶的偏转曲度，引起液晶光学性质发生变化，从而产生丰富多彩的颜色和图像变化。由此可以看出，LCD显示器是通过直接控制每个液晶的偏转曲度来形成图像，而不是像CRT那样靠电压引起电子流的偏移来形成图像，故没有CRT显示器中刷新频率的概念，因此完全没有闪烁，完全没有电子辐射。

二、液晶显示器的分类和工作原理

液晶显示器，是属于平面显示器的一种，根据驱动方式来分类，可分为静态驱动（Static）、单纯矩阵驱动（Simple Matrix）和主动矩阵驱动（Active Matrix）3种。其中，被动矩阵型又可分为扭转向列型（Twisted Nematic，TN）、超扭转向列型（Super Twisted Nematic，STN）及其它被动矩阵驱动液晶显示器；而主动矩阵型大致可分为薄膜晶体管型（Thin Film Transistor，TFT）及二端子二极管型（Metal／Insulator／Metal，MIM）两种方式（详细的分类请参考下图）。TN、STN及TFT型液晶显示器因其利用液晶分子扭转的原理不同，在视角、色彩、对比及动画显示品质上有高低层次的差别。以产品的应用范围来分类，从目前液晶显示技术所应用的范围和层次来看，主动式矩阵驱动技术是以薄膜液晶体管型（TFT）为主流，多应用于笔记本电脑及动画、影像处理产品；而单纯矩阵驱动技术则以扭转向列（TN）和超扭转向列（STN）为主，目前的应用多以文字处理器和消费性产品为主。其中，生产TFT液晶显示器所需的资金投入和技术条件较高，而TN和STN的相对较低。

液晶显示器
静态驱动 — 分段型TN
单纯矩阵驱动 — 扭转向列型（TN）、超扭转向列型（STN）、强导电型（FLC）、高分子分散型（PDLC）
Double Super Twisted Newatic (DSTN)
Film Super Twisted Newatic (FSTN)
主动矩阵型 — 二极管元件（MIM）、晶体管元件（TFT）
非晶硅（a-si） amorphous silicon
多晶硅（p-si） polysilicon

我们把TN、STN、TFT这3种主要类型液晶显示器的应用范围列出了一份比较表格，供参考。

TN、STN和TFT型液晶显示器比较表

类别	TN	STN	TFT
原理	液晶分子	液晶分子	液晶分子
特性	黑白、单色	黑白、彩色（26万色）	彩色（1667万色）
低对比（20:1）	低对比	较TN好（40:1）	高对比（300:1）
全彩色化	否	否	可媲美CRT的全彩色
动画显示	否	否	可媲美CRT
视角	狭窄（30度以下）	狭窄（40度以下）	较宽（80度以下）
面板尺寸	1-3英寸	1-12英寸	6-17英寸
应用范围	电子表、计算器、简单的掌上游戏机	电子辞典、移动电话、PDA、股票机、低档笔记本电脑	彩色笔记本电脑、壁挂电视、投影仪、主流高档液晶显示器

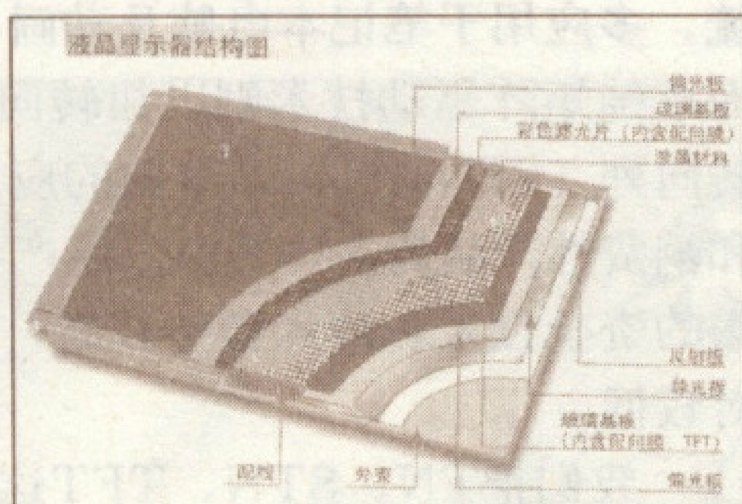
1.TN 型液晶显示器因技术层次较低，价格低廉，应用范围多在3英寸以下的小尺寸产品，而且仅能呈现出黑白单色及做一些简单文字、数字的显示，主要应用于电子表、计算器、简单的掌上游戏机等消费性电子产品。

2.STN 型液晶显示器较TFT型工艺简单，成品率较高、价格相对便宜，面向对比强烈与画面转换反应时间较快的商品，因此多应用于信息处理设备。如果在液晶面板前加一片彩色滤光片，则可显示多种色彩，甚至可达全彩化程度。此种产品多使用于文字、数字及绘图功能的显示，例如低档的笔记本电脑、掌上电脑、股票机和个人数字助理（PDA）等便携式产品。

3.TFT 液晶显示器因为显示反应速度更快，适用于动画及显像显示，故广泛应用于数码相机、液晶投影仪、笔记本电脑、桌上型液晶显示器。由于其在色彩品质及反应速度方面较STN型产品为佳，因此也是目前市场上的主流产品。

如上所述，目前液晶显示技术是以TN、STN、TFT三种技术为主流，但是在我们所要涉及的计算机应用领域中，恐怕只有TFT能引起我们的兴趣。因此，我们这里就简单谈一谈TFT LCD的工作原理。

TFT型的液晶显示器复杂程度一般，主要的构成包括荧光管、导光板、偏光板、滤光板、玻璃基板、配向膜、液晶材料、薄膜晶体管等。首先，液晶显示器必须利用背光源，也就是荧光灯管投射出的光源，这些光源会经过一个偏光板然后再经过液晶，这时液晶分子的排列方式改变了穿透液晶的光线的角度。这些光线接下来还必须经过前方的彩色滤光膜与另一块偏光板。因此我们只要改变刺激液晶的电压值就可以控制最后出现的光线强度与色彩，并进而能在液晶面板上变化出不同深浅的颜色组合了。



目前TFT型液晶显示器在显示效果要求越来越高的情况下，每平方英寸内所要求的画数便越来越多，以目前TFT工艺，可以说是已能媲美半导体的次微米工艺了。此外，TFT型液晶显示器也进行了多方改良，例如低温多晶硅薄膜晶体管液晶显示器，是制造商全力投入的21世纪新技术，可以达到大尺寸和高分辨率的指标。

三、液晶显示器的主要参数

LCD的性能参数与CRT的有较大区别，主要反映在色度（色彩多少种或多少位）、分辨率、像素点距、刷新频率、防眩防反、观察屏幕视角等方面。

1.分辨率

无论是购买LCD或一般的CRT显示器，分辨率都是显示器的主要衡量标准，因为显示器必须支持软硬件所需要的分辨率。分辨率是指屏幕上每行、每列有多少像素点，一般用矩阵行列式来表示，其中每个像素点都能被单独控制。

传统CRT显示器支持的分辨率较有弹性，可以自己选择高或低的分辨率。这是因为CRT显示器的影像主要是由像素（Pixels）所组成的点和线而产生的，因此像素的多寡是影响分辨率的重要因素。

LCD的分辨率与CRT显示器不同，由于受LCD液晶层中实际单元格数量的影响，一般不能任意调整，它是制造商所设置和规定的。LCD显示器一般只能提供固定的显示分辨率，也就是所谓的“真实分辨率”。LCD液晶显示器只有在真实分辨率下才能表现最佳影像效果，如果用户需要将800×600的分辨率提升到1024×768的话，只能借助于特定软件的帮助实现模拟分辨率。LCD显示器呈现分辨率较低的显示模式时，有两种方式显现。第一种为居中显示，例如想在XGA 1024×768的屏幕显示SVGA 800×600的分辨率时，只有1024居中的800个像素，768居中的600条网线可以被呈现出来。整个画面看起来好像是影像后中缩小，外围还有阴影环绕；另一种为扩展显示，此种显示方法的好处是，不论用户使用的分辨率是多少，所显示的影像一定会运用到屏幕上的每一个像素，而不至于产生阴影边缘环绕。然而，由于影像是被扩展至屏幕上的每一个像素，因此影像难免会受扭曲，清晰

准确度也会受到影响。

所以，选购LCD时，一定要确保它能支持用户系统所使用的应用软硬件的原始分辨率，千万不要盲目相信分辨率要越高越好。要记得LCD液晶显示器是不同于一般CRT显示器的。如果用户的设备要求XGA 1024×768的分辨率，那最好确定LCD液晶显示器可以支持原始XGA的分辨率。不多也不少，这样最好。在使用LCD显示器时，切记将分辨率设定成最高，这样画面所呈现的影像将会越清晰，使用起来感觉也会越好。

现在，主流产品的分辨率标准主要有：VGA、SVGA、UXGA等。现在LCD的分辨率一般是800点×600行的SVGA显示模式和1024点×768行的XGA显示模式，而最新的SXGA+分辨率标准代表的是显示分辨率为 1400×1050。

2. 刷新率

对于CRT显示器来说，刷新率是相当重要的指标，因为刷新速度越快，画面越不容易闪烁。由于人的肉眼能够察觉CRT的扫描频率高低，因此扫描频率至少要在75Hz以上，如果能调整到85Hz以上，就基本上看不出有闪烁的现象了。

而画面的刷新率对于LCD显示器的重要性就远低于CRT了。刷新率的高低并不会使画面闪烁，当刷新率在60Hz时，LCD就能获得很好的画面。因为像素的亮灭状态只有在画面内容改变时才会有所变化，在LCD显示器中，每个像素都持续发光，直到不发光的信号被送到控制器中，所以即便扫描频率很低，画面也根本不会有因不断充放电而引起的闪烁现象。

大多数的LCD显示器在60Hz刷新率下就能达到最佳画质的同时，产品也不将刷新率锁定在60Hz，而是有60～75Hz的选择范围。

3. 防眩光防反射

防眩光防反射主要是为了减轻用户眼睛疲劳所增设的功能。由于LCD屏幕的物理结构特点，屏幕的前景反光，屏幕的背景光与漏光，以及像素自身的对比度和亮度都将对用户眼睛产生不同程度的反射和眩光，特别是视角改变时，表现更明显。

4. 观察屏幕视角

是指操作员可以从不同的方向清晰地观察屏幕上所有内容的角度，这与LCD是DSTN还是TFT有很大关系。因为前者是靠屏幕两边的晶体管扫描屏幕发光，后者是靠自身每个像素后面的晶体管发光，其对比度和亮度的差别，决定了它们观察屏幕的视角有较大区别。DSTN－LCD一般只有60度，TFT－LCD则有160度。

5. 可视角度

一般而言，LCD的可视角度都是左右对称的，但上下可就不一定了。而且，常常是上下角度小于左右角度。当然了，可视角是愈大愈好。然而，大家必须要了解的是可视角的定义。当我们说可视角是左右80度时，表示站在始于屏幕法线80度的位置时仍可清晰看见屏幕图像，但每个人的视力不同，因此我们以对比度为准。在最大可视角时所量到的对比愈大愈好。一般而言，业界有CR3 10及CR3 5两种标准（CR is Contrast Ratio 即对比度）。

6. 亮度、对比度

LCD的画面亮度是以平方烛光（CD／平方米）或Nits为测量单位，目前大多数桌上型的TFT LCD显示器的亮度范围介于150到200Nits之间，一般质量好的LCD显示器标准亮度最少要有200Nits；而大部分的CRT显示器最高亮度只在150Nits左右，不过也有少数机种高达250Nits。以200Nits的亮度为例，LCD显示器要比CRT的影像表现更佳。

亮度值越高，画面自然更为亮丽。液晶显示器的亮度稍低，就会觉得屏幕发暗；而亮度稍高，就会好很多。但是，如果屏幕过亮的话，会使对比（纯黑与纯白的对比）降低，人的双眼观看荧幕过久会有疲倦感产生。因此对绝大多数用户而言，亮度过高并没有什么实际意义，亮度与对比要搭配得恰到好处，才能呈现美观的画质。

用户在购买显示器时，要特别注意亮度指标，因为目前还没有一个确切的标准来测量亮度是否足够明亮。还有，LCD显示器在屏幕的中央部分非常明亮，但在接近边缘部分，有时亮度会降低近25%。因此也需要提醒用户，数据并不是产品性能的全部，亮度是否均匀才是关键，这是在产品规格说明书里找不到的。亮度均匀与否，和光源与反光镜的数量与配置方式息息相关，离光源愈远的地方，其亮度必然较暗。品质较佳的显示器，其画面的亮度应该较为平均才对。所以在购买时，最好的且最有效的方法就是将LCD显示器并排一对一比较。

对比度指标指的是最亮的白色和最暗的黑色之间不同亮度层次的测量。对比度越高，色彩越鲜

艳饱和，还会显现出立体感。对比度值的差别很大，有100: 1和300: 1，甚至更高。当对比度达到120: 1时，就可以很容易地显示生动、丰富的色彩；而对比度高达300: 1时，则可支持各色阶的颜色。

从目前来看，用户在购买LCD显示器时，还没有一套有效且公正的标准来衡量对比度和亮度指标。所以最好的识别方法还是利用自己的双眼来判定，即将LCD显示器调到最亮和最暗，看看感觉如何，现在也只能利用这方法来找到比较合适的LCD显示器。

亮度和对比度对于LCD显示器影像的呈现，比对CRT显示器有更大的影响。高亮度的LCD显示器对于用户而言，感觉会比较好。但是也要提供足够高的对比度来显示亮度，才能确保色彩的真实度和色阶准确度。

7. 响应时间

响应时间愈小愈好，它反应了液晶显示器各像素点对输入信号反应的速度，即pixel由暗转亮或由亮转暗的速度。响应时间越小则使用者在看运动画面时不会出现尾影拖拽的感觉。一般会将反应速率分为两个部分：Rising 和Falling，而表示时以两者之和为准。

8. 显示色素：

几乎所有15英寸LCD都只能显示高彩（256色），因此许多厂商使用了所谓的FRC（Frame Rate Control）技术以仿真的方式来表现出全彩的画面。当然，此全彩画面必须依赖显示卡的显存，并非使用者的显示卡可支持1600万色全彩就能使LCD显示出全彩。

可以看出，LCD与传统的CRT的技术指标还是有着很大的不同。因此，我们特地把它们之间的区别做了一下比较：

不同点	LCD显示器	CRT显示器
分辨率	固定的分辨率、在自有的分辨率下可得到最佳的画质，但在其他的分辨率下仍可以扩展或压缩的方式将画面显示出来。	没有固定的分辨率，只要在显示器的规格内，都可以直接显示出来。
刷新率	最佳刷新率在60Hz，由于画面不受分辨率影响而闪烁，故只要在显示器的规格内即可。	为求画面不闪烁，建议分辨率定于85Hz以上。
色阶	色阶多已达到全彩的标准。	没有色阶限制，色彩的多寡取决于系统设定及显示卡。
画面构成	画面由液晶板上的像素所组成，其分辨率固定，像素的点距决定像素大小，而非像素间的距离；逐一像素显示方式，能呈现饱和的色纯度、清晰的字型及锐利的画面。影像会更显明亮、艳丽。	画面像素的形成是依靠许多群集的点或直条所构成，这些点和点或直条和直条间的距离，我们称之为点距或栅距；CRT的点距大小及品质，对画面的清晰和锐利度有很大的影响。
色阶	色阶多已达到全彩的标准。	没有色阶限制，色彩的多寡取决于系统设定及显示卡。
画面构成	画面由液晶板上的像素所组成，其分辨率固定，像素的点距决定像素大小，而非像素间的距离；逐一像素显示方式，能呈现饱和的色纯度、清晰的字型及锐利的画面。影像会更显明亮、艳丽。	画面像素的形成是依靠许多群集的点或直条所构成，这些点和点或直条和直条间的距离，我们称之为点距或栅距；CRT的点距大小及品质，对画面的清晰和锐利度有很大的影响。
可视角度	可视角度随着技术的不断改良而得到很大的提升。目前动态矩阵液晶显示器可视角度只为120度或更宽，所以仍有很大的空间可以改善。	极良好的可视角度。
电源消耗和放射物质	电源用量低，比传统CRT显示器的耗电量少70%。正常工作时的耗电量和阅读用灯一样。实际上是无辐射和磁场干扰，可营造出更完美的使用环境。	辐射和电磁干扰是一直存在，但干扰和辐射值均依循安全的规定和标准、并遵循所有有关之规定。

那么LCD较之CRT到底有哪些优缺点呢？其实这可以归纳为“五长一短”。还是先来说说好的吧。

优点1：超精致影像画质

液晶显示器的液晶技术，可产生比一般显像管显示器更清晰、更精准的影像画质与更真实、更饱和的色彩呈现。

优点2：十足平面显示

液晶显示技术免除了笨重的显像管，体积更加扁平、轻巧。

优点3：节省空间

一台普通17英寸CRT显示器厚度大约为43cm，而一台15英寸LCD显示器加上后面支架也不20cm左右。有一项研究结果表明，如果将一家公司的CRT显示器全部换成LCD显示器的话，同一办公空间可以多容纳24%的人员。在办公室租金越来越昂贵的今天，这一项费用的节省也不可小视。另外，空间节省带来的另一项直接好处是你可以购买更加精简的办公桌。

优点4：节省能源

CRT显示器需要加热电极元件使电子枪以极高的速度发射电子束，所以我们经常会感觉CRT的后壳总是很热，这也是CRT耗能的主要原因。而一台15英寸LCD显示器功耗大约是一台17英寸CRT显示器的1/3左右，按每台显示器一天工作10小时计算，一台CRT显示器每月的电费大约是30×100瓦×10时×0.50元/千瓦时=15元；而一台LCD每月的电费大约只5元左右。如果一家公司有100台显示器，每年的电费差距肯定会远远超过12000（100×10×12）元，因为这还没有把LCD显示器能够降低空调制冷费这一因素考虑进去。当

然，这个数据会因为各地电费不等而略有不同。同时液晶显示技术散发出来的热更少，相对地产生舒适、卓越的附加价值。

优点5：有利于健康

TFT LCD无辐射、无闪烁，因而会使使用者眼睛感觉非常舒适，这对长期以来因CRT显示器而受到健康影响的人员来讲无疑是最大的福音。

液晶显示器的缺点

相比CRT显示器，LCD显示器图像质量仍不够完善，这主要体现在色彩鲜艳和饱和度上；而且液晶显示器的响应时间仍然不够短，静止画面时也许还可以，一旦用来玩游戏，这些画面更新剧烈的显示类别，液晶显示器的弱点就暴露出来了。

三、LCD的使用保养

在每天享受着LCD那与众不同的高档次显示效果的同时，不要忘了保养这个极其重要的环节。LCD只有保养得好，才能够长期无故障地为用户服务。如果已经拥有了LCD显示器，这里的一些提示就对你十分有用了。应该明确的是，价格不菲的LCD，只要遵循一些简单的保养步骤，就可以忠心耿耿地服务很长的时间，正所谓受你滴水报你大海。

在LCD中，唯一的一个逐渐消耗的零件就是显示器的背景照明灯。长期使用以后，会发现屏幕变得暗淡或者干脆就不亮了。在这两种情况下，只要更换背景照明灯就可以使LCD起死回生，变得和新的一样。

1. 如何避免屏幕内部烧坏

记住，CRT显示器能够因为长期工作而烧坏，对于LCD也如此。除非你付出了多得多的费用购买了更加高级的LCD。所以一定要记住，如果在不用的时候，一定要关闭显示器，或者降低显示器的显示亮度，否则时间长了，就会导致内部烧坏或者老化。这种损坏一旦发生就是永久性的，无法挽回，所以一定要引起足够的重视。另外，如果长时间地连续显示一种固定的内容，就有可能导致某些LCD像素过热，进而造成内部烧坏。

为了避免这种内部烧坏，在不使用的时候可采取下列措施：

① 没事的时候关掉显示器；

② 经常以不同的时间间隔改变屏幕上的显示内容（例如运行屏幕保护程序）；

③ 将显示屏的亮度减小到比较暗的水平；

④ 显示一种全白的屏幕内容。

2. 任何湿度都是危险的

所有曾经因为将饮料洒到键盘上而造成键盘损坏的用户都知道这个常识。不要让任何具有湿气性质的东西进入LCD。发现有雾气，要用软布将其轻轻地擦去，然后才能打开电源。如果水分已经进入LCD了，就必须将LCD放置到较温暖的地方，以便让其中的水分和有机化物蒸发掉。对含有湿度的LCD加电，能够导致液晶电极腐蚀，进而造成永久性损坏。

3. 正确地清洁显示屏表面

如果发现显示屏表面有污迹，可用沾有少许玻璃清洁剂的软布轻轻地将其擦去，不要将清洁剂直接洒到显示屏表面上。清洁剂进入LCD将导致屏幕短路。

4. 脆弱的玩艺儿

LCD屏幕十分脆弱，所以要避免强烈的冲击和振动。LCD差不多就是用户家中或者办公室中所有用品中最敏感的电气设备。LCD中含有很多玻璃的和灵敏的电气元件，掉落到地板上或者其他类似的强烈打击会导致LCD屏幕以及CFL单元的损坏。还要注意不要对LCD显示表面施加压力。

5. 请勿动手

有一个规则就是：永远也不要拆卸LCD。即使在关闭了很长时间以后，背景照明组件中的CFL换流器依旧可能带有大约1000V的高压，这种高压能够导致严重的人身伤害。所以永远也不要企图拆卸或者更改LCD显示屏，以免遭遇高压。未经许可的维修和变更会导致显示屏暂时甚至永久不能工作。所以在你手脚实在闲不住的时候，最好去摆弄割草机或者别的什么玩艺儿，就是别动娇贵而危险的LCD!

一般来说，只要遵循这些保养的规则，就可以轻易让你的LCD为你服务上一二十年。到那个时候，主流的显示器会是什么样呢？

四、市场主流LCD写真

看完了以上这些内容，应该对LCD已经有了一个很全面的了解。是否已经有想去买一台LCD的冲动了？但是我认为，仅仅了解了一些LCD的技术指标而对市场不熟悉的话，还是会被人坑的。所以，我们很有必要来对市场主流LCD做一次扫描。

1. 美格LT541F

首先让我们看看这款美格LT541F的工业设计（ID）。相对大多数的LCD，它的底座显得很

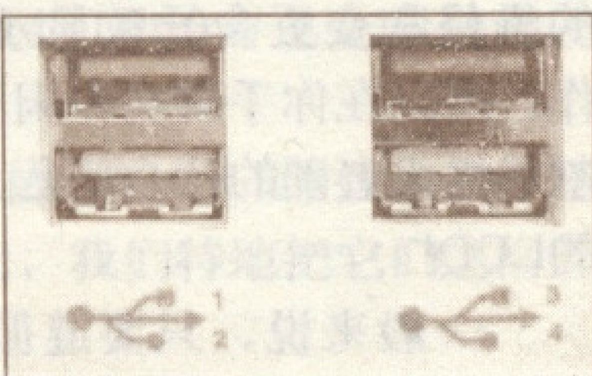


大，不过这样设计也并非毫无道理，因为杠杆作用能够使用户能够非常方便地倾斜显示器的一些角度。另外，倾斜的机械旋钮同样非常灵活，我们在使用时能容易地旋转倾斜角度。同时，美格的这款产品设计同样非常整洁而明了，可视区域被放置在正中央，这让用户有一个完美的数字图片框的感受。控制键同样非常整齐地在屏幕的右边。但是，这款产品的屏幕就不能容易地旋转，因为其显示高度不能被调节。这样当倾斜它的时候就好像稍微低了一点，这可能是这款产品中最怪的一个设计。但我想，美格为了弥补上述的缺点，在插座的旋钮中有一个球，它能使旋转或倾斜变得稍微容易一些。不知为什么，美格的产品，从CTR的XJ530到平面珑的796FD，其ID设计一向都很出色，但是每次都要留下一点小缺点。这款美格LT541F LCD也没列外。

美格在显示控制方面使用了OSD控制方式，而且有很多按钮，不过使用起来不会有什么困难，因为它的设计很直观。另外，它还有一个自动对齐软件，通过它你就可以调整LCD屏幕到一个最合适的位置。这点有些像Acer的ikey技术，只不过它是通过软件的方式来实现的。

在显示的清晰度和色彩方面，这款美格LT541F还是相当称职的。即使在明亮光照的条件下（直射的阳光甚至是户外）都有非常亮丽的色彩，丝毫没有反射现象。而且，它捆绑了WinPortrait软件，它能使显示器旋转到portrait模式。

这款产品还内置了4个USB插口。这是非常好的设计，它使得你可以用一些USB鼠标或键盘，而不需要在你的PC机后面插拔。你就可以容易地在你工作的同时插上MP3 player来download歌曲，或是接插数码相机传送图片，再也不需要为了找机箱后面的电缆接口而乱摸一通了。



2．广达K5A

走在市场前头不一定会取得成功，但取得成功的却必定走在市场前头，这是商界里不变的定律，看得远，才能走得稳，走得好。谁能够先人一步进入潜伏的市场，为日后的竞争做好准备，他也就会取得更有利的成功地位。作为国内知名的硬件厂商，广达较早地看中了LCD这块肥肉。早在半年前，其8888RMB的LCD风暴就在国内掀起了一股LCD热。



这款广达K5A的外形设计时尚新潮，带有金属质感的银色是广达专为这款15.1″产品所设计的。在底座上采取平板设计，增加了桌面的使用空间。因为它是一部多媒体显示器，故在荧幕底端可发现一隐藏式麦克风，而在底座上则内含了一组喇叭。将喇叭放在底座上是一个不错的设计，不仅可以减少额外购置喇叭的成本，对于LCD显示器的另一个重要的索求，即不占空间，更具有相当大的说服力。从背面看，可发现整个背部都是散热孔，虽然LCD的耗电量并不高，所散发出的热量也不大，但这样的设计对大尺寸LCD而言，可以让它有更好的工作环境，也可增加产品的使用寿命。其重量为5.7公斤，比起一般 15″ CRT的显示器来说，是非常轻盈的。

广达K5A的OSD调整控制是使用轻触式按钮，并具备状态记忆功能，让使用者不会因为误触了按钮而改变了设定。排列式的按钮设计，让使用者在校调画面时不再手忙脚乱，只要靠一根手指，就能轻松完成所有的画面设定。而K5A具备了广达引以为傲的画面自动调校功能，如果使用者对于荧幕的一些复杂的调整与设定觉得不习惯，K5A提供了一个简便的方式，只要轻轻地按一下，它就会将包括水平与垂直位置、色温、水平像素频率与相位等各种设定，以最佳的理想值来做自动的调整，让设定荧幕的动作变得更简单了，不再会因为害怕设定错误而不敢动手。另外有一音量旋钮，用以控制喇叭音量大小，只要一伸手就可以调整喇叭的音量，是一项很方便的设计!

K5A的D-SUB插座、电源输入、麦克风输入和输出连接棒统一设计于背面凹部，并以盖板盖住，目的是防止接线松脱和使外观整洁；底座侧面和背面提供了3组USB插槽，具有USB HUB的附加价值；在多媒体输出方面，为方便用户于荧幕底端也提供有耳机输出和音量调节旋钮。

评判一台LCD的好坏，应取决于其光学特性。K5A的尺寸为15.1″，其可视范围约等同于17″的CRT。 K5A的最大分辨率为1024×768，而一般也建议读者调整成此解析度使用，因为LCD的特性，若低于此真实解析度，则会产生所谓Scaling Errors的失真，这在显示文字上就更为明显了。而其可视角度为上下左右各80度，这在LCD上算是一般。K5A的最高亮度为250cd/M²（Candela per square meter烛光/平方米），对

比率为300：1，就其他规格的产品而言，算是表现中归中矩。

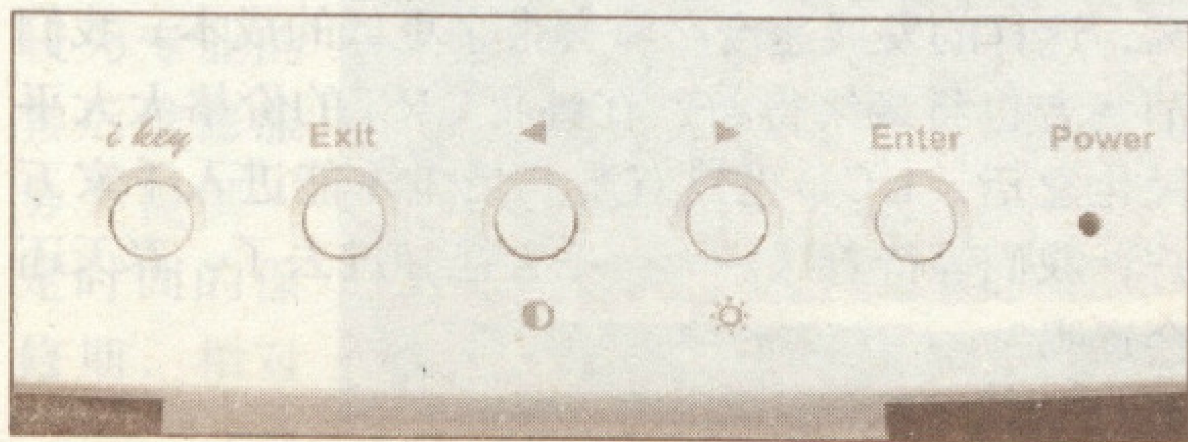
很明显，这款广达K5A的表现还算可以，各种人性化的设计使用户倍感舒适。但是，作为一台优秀的LCD，更被看中的是其显示效果。虽然它的表现也不错，但比之国外的名牌产品还是有一点差距的。好在它的价格还比较便宜，我们也不能多计较什么。

3．明基FP558

Acer集团旗下的明基电脑是全球五大显示器制造商之一，在不断推出多元化传统CRT显示器的同时，自然也不会放过LCD巨大的潜在市场。这款由明基电脑推出的FP558液晶显示器，与先前该公司推出的另一款FP551相当类似，但是规格方面却更加完整。它的外观为白色，屏幕正下方有3个蓝色OSD按钮及1个旋钮，调整各项设定还算方便；内置式喇叭的位置则在显示器下方两侧，音量的调整则同样可通过OSD按钮控制。但是内置于这款LCD中的喇叭品质不是非常好，因此如果对音质有较高需求时，还是使用较高品质的音箱为宜。



这款显示器在进行OSD的各项设定时相当简单，按下“Enter”的OSD钮后，配合下方的旋钮就可进行各项调整工作，并且还支持多国语言显示，除了常见的英文外，也有法文与意大利文等，可惜不含中文。若只是调整亮度与对比度，则可以直接利用旋钮调整。另外，音量的调整也可以直接按下有喇叭图标的OSD钮。如果觉得调整各项设定相当麻烦时，亦可使用明基公司特有的I-key按钮，让显示器自动调整，虽然不是非常精确，但是效果还是能令人满意的。使用这种“智慧键”，用户只需要按动此键，显示器会根据当前分辨率自动调整色温、水平、垂直画面位置、像数频率及相位。这样的设计对非专业用户非常适合，可以几乎傻瓜化地调校显示器，而且这种自动调节效果相当不错，整个自动调整过程只需数秒种的时间，完全可以满足一般用户的需要。同时它的自动满屏功能可以确保在分辨率发生变化时能够自动将图像调整至整个屏幕。



FP558液晶显示器的可视范围达15.1英寸，已经相当接近传统CTR显示器的可视范围，加上最高分辨率可达1024×768，因此我建议使用它时，将分辨率设定为此值，这样可以得到最佳的使用效果，文字显示也会相当清楚。如果将分辨率设定在800×600模式时，文字反而会有模糊的现象出现。这款显示器的明亮度为250cd／平方米，对比率为300：1，与广达的K5A差不多。由于其画面与K5A相比则更亮丽，不会有浓雾的感觉，而对比率高则可使色彩更鲜艳饱和。不过信号反应时间达40ms，比起其它公司的产品稍微慢了点，但在播放VCD时，仍然相当流畅，不会有延迟的残留影像状况出现。由于USB的周边已经渐渐成为主流，所以明基也在显示器背面设计了两个USB接头，提供了串接USB周边的功能。

FP555的电源采用分离式的设计，市电通过一个类似笔记本电脑用的电源转换器降为低压后直接送给显示器，这种分离的设计可以进一步缩小显示器底盘的体积，而且避免发热源集中。电源转换器的输入范围非常宽，支持90-264V交流电压，频率为47-63Hz，能够兼容常见的220V 50Hz和110V 60Hz供电系统，通用性极强。TFT-LCD显示器最大的两个发热大户就是TFT显示屏后的灯管和电压转换单元，现在将两部分分离可以有效减少整体的发热状况，有利于各部分的散热。电源转换盒采用全封闭结构，使用时间一长外壳会有一定的温升，但还不至于烫手。

FP558液晶显示器在信号输入方面，采用常见的D-Sub接头。不过有件事值得一提，这款显示器直接内建电源线和信号线，这种做法究竟是好是坏，全凭个人的喜好而定。

4．三星SyncMaster 570S TFT

这款产品的ID设计也是很有特色的，其最大的特征就是可旋转的。它的这项功能放在屏幕下面中间的控制按钮里面。它拥有一个弹性的负荷，能够使用户非常简单地调整显示器的高度。另外，它的底座非常小。当我想使显示器倾斜的时候，碰到了一个问题，就是头重脚轻啦。大致上，韩国三星公司向我们炫耀了一个相当整洁的外观。



三星在显示控制方面有一个相当标准的套

件，这些功能建在OSD里面。你最需要调整的是优化显示质量。这里同样有一个自动的按钮，它帮助你不需要过多的动作就能调整到一个非常合适的设定。三星采用Sonnetech Colorific软件能使你校正显示颜色设置，选择一种你喜欢的颜色。

SyncMaster 570S TFT使用塑料外壳，在其顶部和背面分布有大量规则的散热孔，保证热量的及时散发。整机功耗标称最大36W，实测在兰色桌面Windows标准界面下电流为0.09A左右，根据常用的功率计算公式功耗W＝电压U ×电流I，即220V×0.09A=19.8W 。该产品的耗电量设计符合VESA省电标准，在待机状态下功耗标称小于5W。

当然，作为一家世界级的电子产品生产商，这款三星的LCD在显示性能上还是相当不错的，其表现也基本符合它的明亮度、对比率等的技术指标。

5. PHILIPS 151AX

PHILIPS也是世界著名的显示器生产厂商，在LCD方面他们也有很齐全的产品线，下面就介绍PHILIPS BRILLIANCE 151AX显示器。

151AX从型号看就是一部15.1″的LCD显示器，和其他的15″LCD显示器一样，它的有效可视面积就是15.1″，看上去就相当于17″的显示器。151AX的厚度只有176mm，非常节省桌面空间，重量为5.3KG。它通过条件苛刻的TCO99标准和UL、CSA、FCC、CE等一系列国际认证。

虽然LCD的发热较小，但是151AX仍然在塑料外壳上做了不少散热孔，以保证热量的及时散发。整机功耗标称最大28W，是比较低的，睡眠状态是4W，在电源管理上符合EPA能源之星和NUTEK标准。

它采用15针的D型接口，最佳分辨率为1024×768，点距为0.300mm；LCD面板上有防眩光硬涂层，对比度为300：1，亮度为230 cd/平方米，左右的视角为160度。应该说和其他同档次的LCD相比较，它在视角上的指标占有一定的优势。



它在控制面板上做得很有特色，除了电源开关，其他调节按钮都放置在显示器的侧面，调节起来非常方便，造型也非常漂亮。

从外观来说，151AX的设计很时尚，白色的外壳配合银灰色的按钮，加上面板上特地设计的凹凸，使得整个显示器看上去非常典雅和漂亮。此外也不知是心理作用还是别的什么，我总觉得这款151AX的机身相当薄，比一般的同档次LCD来得更薄。究竟是不是这样还是请你们看图来判定吧。151AX在LCD内置了双通道扬声器，其功率为1W。由于LCD体积小，非常节省桌面空间，所以内置扬声器可以进一步简化桌面上的设备，对于普通的商用场合，这样的扬声器已经完全可以满足视频会议和多媒体运用的需要了。

在151AX的背后，有一个USB BAY，可以方便升级为USB HUB。购买时也可以选购另外的USB模块，将模块插入USB BAY后，就可以方便地将自己的电脑升级为USB显示器了。



总体上151AX液晶显示器在同类产品中处于中上水平，比较适用于商业、机关和银行用户。它体积小巧而且更集成了扬声器，可以更加节约桌面的空间。它通过可选件能够方便地集成有USB HUB。目前随着USB接口使用范围的不断扩大，因此USB HUB的作用越来越大。

但我们觉得它不太适合家庭用户，毕竟它的价格比之同档次的产品要贵出不少。

	美格 LT541F	广达K5A	明基FP558	三星570S TFT	飞利浦151AX
尺寸（英寸）	15.0	15.1	15.1	15.0	15.1
色彩数（million）	16.0	16.0	16.7	16.7	16.7
最大分辨率	1024×768	1024×768	1024×768	1024×768	1024×768
亮度（流明/平方米）	200	250	250	200	230
对比度	200：1	300：1	300：1	250：1	300：1
相应时间（毫秒）	40	45	40	45	45
刷新率	85Hz	50~75Hz	75Hz	50~75Hz	85Hz
行频	69kHz	30~61kHz	69kHz	30~61kHz	69kHz
认证	TCO99	TCO95	TCO99	TCO99	TCO99

总结

的确，LCD凭借着其出色的性能以及对自身缺陷的不断改进已经赢得了不少的用户。令人欣慰的是，今年LCD在全球的销售量比去年上涨了800%，这样的发展速度必将会带来更低的成本，我们消费者也将最终得益。在纯平CRT的价格大大平民化之后，LCD也只有步其后尘才能进入千家万户，我们等待着这一天。冬天已经过去了，春天还会远吗？

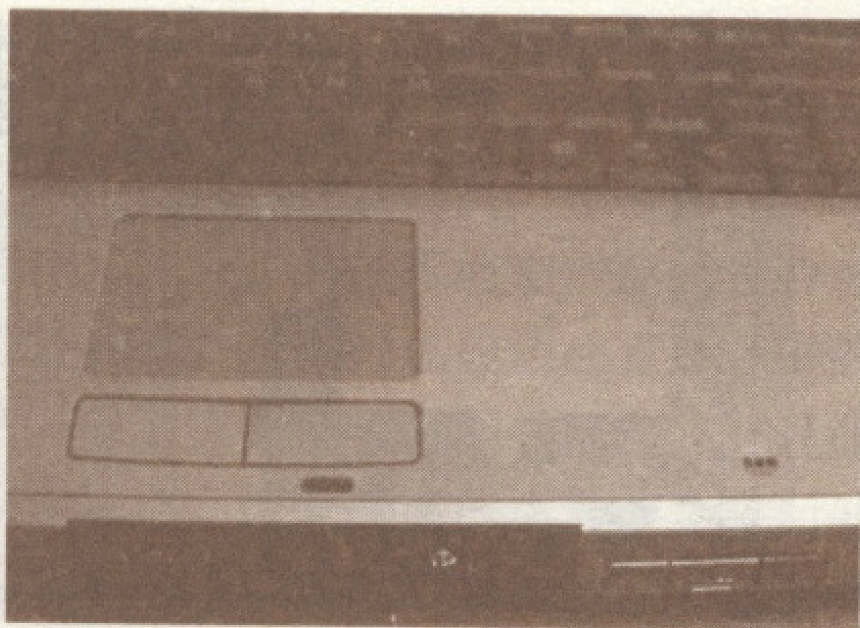
二手笔记本电脑选购经验谈

湖南　苏旅

二手笔记本电脑向来是旧货市场中较为热门的一类IT商品。如今，随着市场的发展，不少二手笔记本电脑产品在配置不断上升的同时，价格也纷纷跳水，可谓是形势一片大好。但二手笔记本电脑并不同于传统二手电脑硬件设备，在选购时用户必须对其有全面深入的了解，才能买到称心如意的产品。作为一位笔记本电脑及二手产品的老用户，笔者深入地调查了部分笔记本电脑二手市场，并总结近年来二手笔记本电脑的一些发展趋势，结合自身体会写下这篇文章。希望本文能对各位在购买二手笔记本电脑时起到一定的参考作用。



目前国内的二手笔记本电脑销售渠道多存在于各城市的电脑市场中，当然国内各大硬件网站的二手论坛和二手网站也是这类商品出没的地方。如今二手笔记本电脑货源主要分为两大类，一是个人用户淘汰转让的产品，主要存在于各地电视信息发布媒介和国内二手交易网站上。这类产品最大的特点就是价位较好，而且部分产品档次较高，保养效果也不错。但由于不少交易属于异地行为，交易信誉和购买方式都比较麻烦，所以往往存在着一定风险，交易关键还是要看双方的诚意程度；二是出没于各大城市电脑市场的二手笔记本电脑专业销售商家和网站手中的东西，这类商家大量吃进二手产品，经过简单的维护保养就对外销售。由于其大多有较为稳定的进货渠道，所以笔记本电脑产品的数量和规格都较为齐全，有的还提供较为专业的售后维修服务并提供一定时间的保修期，相对来说更为稳妥一些。当然，也不排除部分商家短期销售欺诈行为，如一些本地及外地商家（网站）打着"直销"或"邮购"的招牌，实际上属于"出门不管"型。因此在采购时要注意对方商家或站点信誉，尽量多问、多看、多试探一段时间再决定，最好还要求商家能有退货保证承诺，这样才能放心选购。



从日常使用频率的角度来看，不少人的笔记本电脑使用范围十分有限。而由于二手笔记本电脑价格相对较低，从一定程度上更能显出其性能使用价格比。但购买时还是要确定个人购买动机和使用用途的。个人认为，笔记本电脑最大的特点就是它的移动性，适合需要移动处理电脑的人使用。如果你需要的仅仅是一台多媒体电脑或是游戏机，那笔记本电脑对你并不适合。因为笔记本电脑除了移动便携的特点外，其整体性能并不比同等档次的台式机更好，而且二手产品的质量和稳定性能都不算是最好的。所以，一般的用户就不能凭感情冲动去轻易购买。而一些仅仅需要简单记事查询和数据管理的用户，选择"掌上电脑"PDA也许更加适合他们的工作、生活。

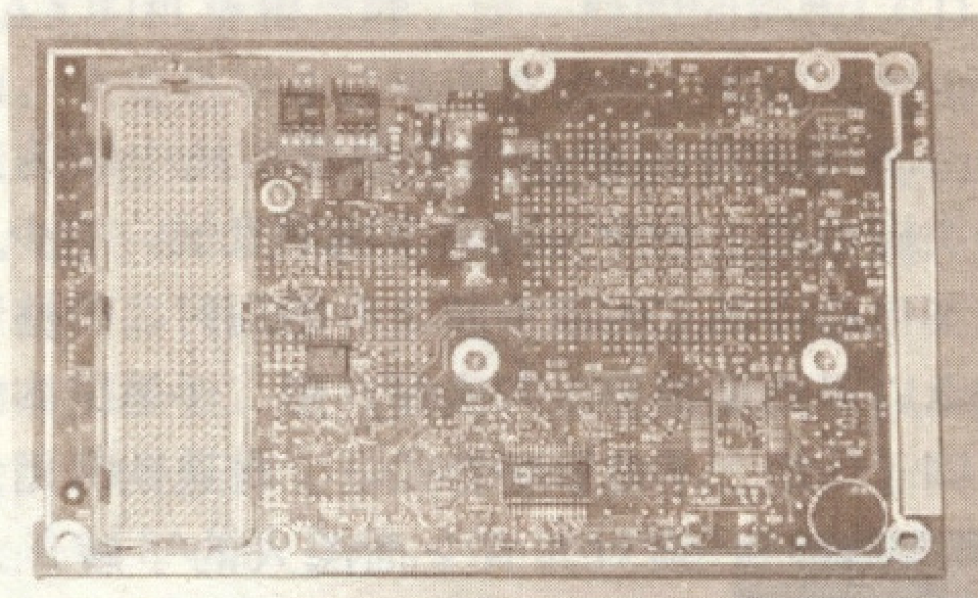


此外，二手笔记本电脑制造结构的选择也是十分重要的。受到技术发展的限制，不少二手笔记本电脑产品特别是PⅡ以下配置的基本上都是全内

置的产品。它们的特点是体积大而笨重，笔者甚至还看到过重达5kg以上的“笔记本”电脑。不过全内置笔记本电脑的整体集成功能相对较好，一般产品都在2.5kg 以上，厚度也多在4cm左右。如果对重量要求不高，可以考虑全内置结构的产品（同样也包括部分内置的机器）。而便携式笔记本电脑则是光软驱等外置（互换），使用时可自由挑选，这样的话就减轻了一些负担，保证了笔记本电脑重量和厚度。但其价格也更为昂贵，一般这类产品要比同等全内置的笔记本电脑贵上不少，而且部分二手产品外置设备连线复杂，也使用户的使用受到了限制。在这里笔者还是推荐购买便携机种的二手笔记本电脑，毕竟笔记本电脑最大特点的就是其移动特性了。

进入2001年下半年，二手笔记本电脑市场发生了一些变化，部分二手产品配置提升较快。如去年年中时，一台Pentium 100MHz左右配置的笔记本电脑价格大多在3000元左右。而如今主流二手笔记本电脑配置从Pentium 100MHz到233MHz甚至低端PⅡ等，性能高低不一，价格大多在1500－4000元左右（根据配置和品牌差异其价格有所不同，而且地理位置也导致价格差距较大）。对于大多数用户来说，选购时应重点考虑这类档次的产品。这类产品运行Windows 9X操作系统大多没有问题，而且流畅度也都还可以，具体的性能价位参数在文章后面的表格中有详细的介绍。当然对于一些个人转让的高端笔记本产品来说，如果确实成色新质量好，即使价格高一点也可以考虑。目前二手笔记本电脑品牌众多，建议用户优先考虑东芝、IBM这两家著名大厂的产品，它们制造的笔记本电脑质量稳定、性能优异，即使成为二手商品，也是众多识货玩家的热门抢手货。当然，其他诸如COMPAQ、SHARP、Panasonic等厂商的产品也都还不错，值得用户考虑。下面，结合目前二手笔记本市场行情及二手笔记本产品的特点，笔者就来介绍一下选购时最应该注意的一些技术要素。

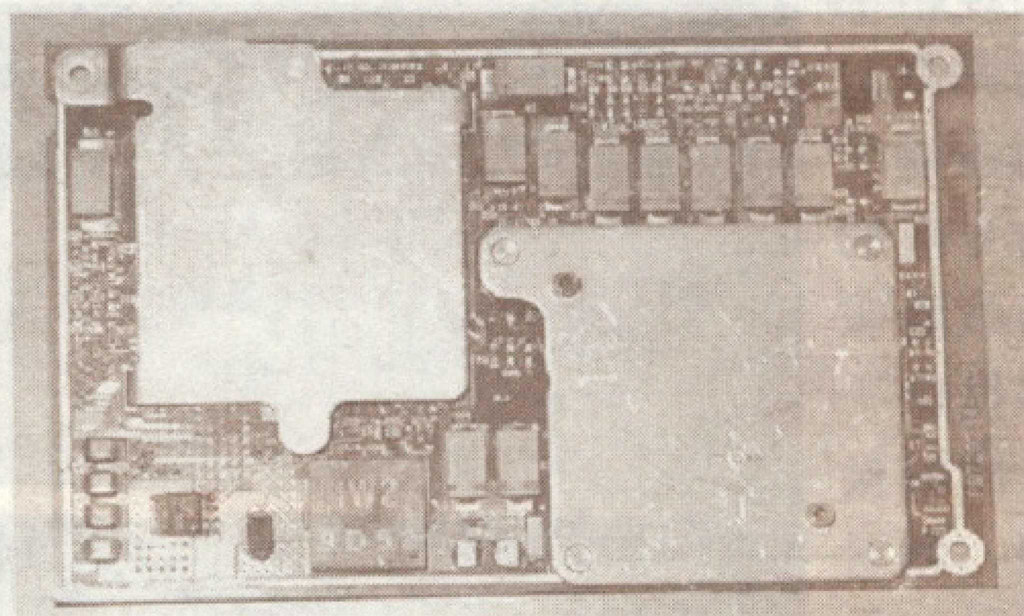
CPU主板：CPU是笔记本电脑性能的关键所在，在选购时需要重视，用户购机时最好能开机检验CPU。一来可以充分了解CPU的结构，并且还能把握商家是否采用了“偷梁换柱”的情况（如用低频CPU冒充高频的再恶意超频运行等，虽然这种偷换方法需要一定的技术功底）。这里要提醒一下，笔记本电脑一般多采用专用的移动型CPU，其功耗较低，可以保证用户的工作时间和使用安全性。但某些二手机器中采用的是传统台式机



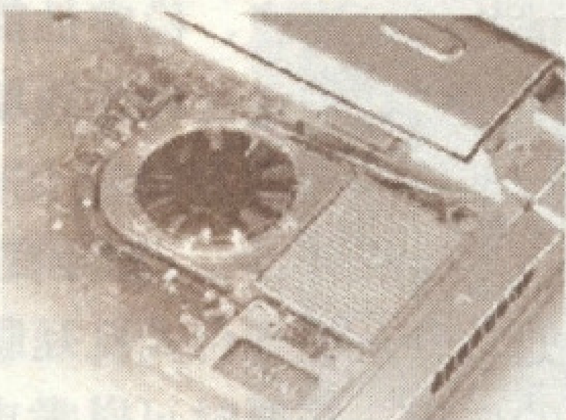
CPU，这样的话虽然卖价便宜一些，但是机器工作温度自然上升不少，加上二手货向来的质量隐患，又缺乏好的温控散热设备，就极有可能引起系统的死机甚至危及人身安全。因此在选购时切记要注意所购产品CPU的类型，坚持购买采用笔记本移动型处理器的二手笔记本电脑。

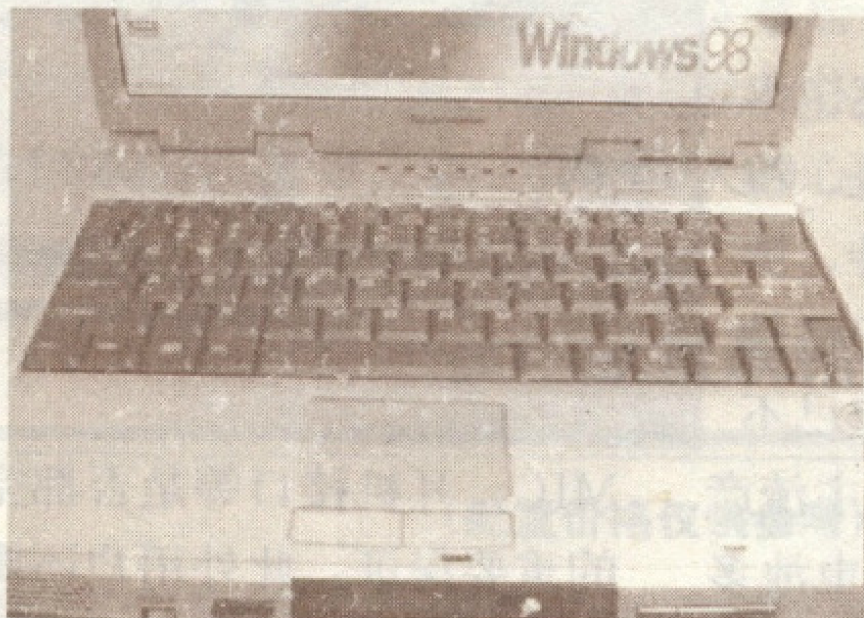
至于CPU的工作频率，根据不同用户可以有不同需求，一般来说Intel的CPU要比AMD同类的产品性能好，而带有MMX技术的CPU也比不带的CPU性能高，具体情况可以看后面的表格。至于笔记本电脑的主板，一般只要机器能长时间稳定运行，大多就问题不大了。

内存硬盘方面：内存方面，早期的笔记本电脑厂商多采用独有专用内存，只能在自有笔记本上使用，因此其兼容能力几乎没有。后来随着台湾OEM厂商的不断努力和业界标准的推进发展，不少新型号的二手笔记本电脑内存也可以部分通用了。目前主流二手笔记本电脑多采用EDO内存，一般多为自带16－32MB（原厂）。这里笔者建议应该多增加内存，如有可



能，64MB以上容量是很适合的，但扩充前也要注意该笔记本电脑的最大升级能力，有的是用专用插槽，而有的却是PC卡式结构设计；笔记本电脑的硬盘则是需要着重注意的配件，因为问题往往就出在这里。由于笔记本电脑自身的娇嫩性，二手笔记本电脑硬盘大多为2.5 英寸结构设计，基本上都是经过了长期使用的产品。不少型号的硬盘由于出产日期早、使用时间相对较长，所以或多或少地还存在着一些坏道扇区，这样对于机器整体性能的稳定十分不利。因此就有必要使用一些硬盘专用测试软件来扫描磁盘表面扇区，以确定硬盘是否存在着安全隐患。如果发现有异常噪音或者扫描速度突然下降的情况则需要提高警惕，因为这表明产品很有可能存在坏道、坏扇区等不良情况。可以检测硬盘表面状况的软件主要有Norton Utilities中的Norton Disk Doctor及Microsoft DOS中的Scandisk等。测试时最好反复多进行几次。如果实在不行可以更换新硬盘，但要注意笔记本电脑BIOS是否支持新硬盘容量。





显示适配设备：由于笔记本电脑采用液晶显示屏设计，其主要分为DSTN及TFT两种。DSTN（双扫描扭曲相列）是一种较落后的技术，其设计简单、生产容易、价格低廉，但屏幕反应慢、可视角度小、色彩欠丰富及对比度和亮度较差都是其明显的缺陷所在；而TFT(薄膜晶体管)则是长期以来的主流液晶显示屏技术，目前大多数主流二手笔记本电脑都采用这种屏幕。它的优点很多，可视角度大和色彩丰富是其最突出特点。这也是和DSTN（含改进型HPA）显示屏的根本区别所在，强烈建议选购这类屏幕的笔记本电脑产品。目前二手笔记本电脑大多采用11.3″和12.1″显示屏，也有13.3″以上的大面积或10.4″以下的便携机型产品，用户可以根据自身需要选择。选购时还应该注意显示屏的干净清洁程度，看看屏幕是否有划痕问题，并且注意是否有亮点或坏点，严重的话宁愿放弃。最后就是一些诸如显示分辨率、像素响应时间、对比度亮度和可视角度等问题了，近年来生产的TFT显示屏大多在这方面处理得都还不错，虽然大多无法和同类台式液晶显示器相比，但是对于笔记本电脑用户来说也足够了。至于显示适配器方面，一般的12.1″TFT屏幕为了保证在全屏800×600高分辨率下真彩色的实现，需要注意显示卡显存是否至少为1MB，有条件的建议选择2MB甚至更多的。



光驱软驱：对于一些中高档的二手笔记本电脑来说，光驱软驱是不可缺少的设备。选购时，先要注意软驱的质量问题，看其读盘的稳定性以及弹出键的灵敏性如何；笔记本电脑光驱的光头多和托盘做在一起，选购时需要注意光头是否干净清洁，托盘是否洁净无杂质，读盘是否顺利流畅，长期使用有没有强烈的震动问题出现，当然光驱的耗电问题也是应该注意的。对于部分超薄二手笔记本电脑来说，还要注意附带的光驱软驱是否与机器匹配，因为随着PC卡式外设的普及，偷梁换柱的行为往往也在这里发生，当然采用专用接口的设备问题相对就少点。

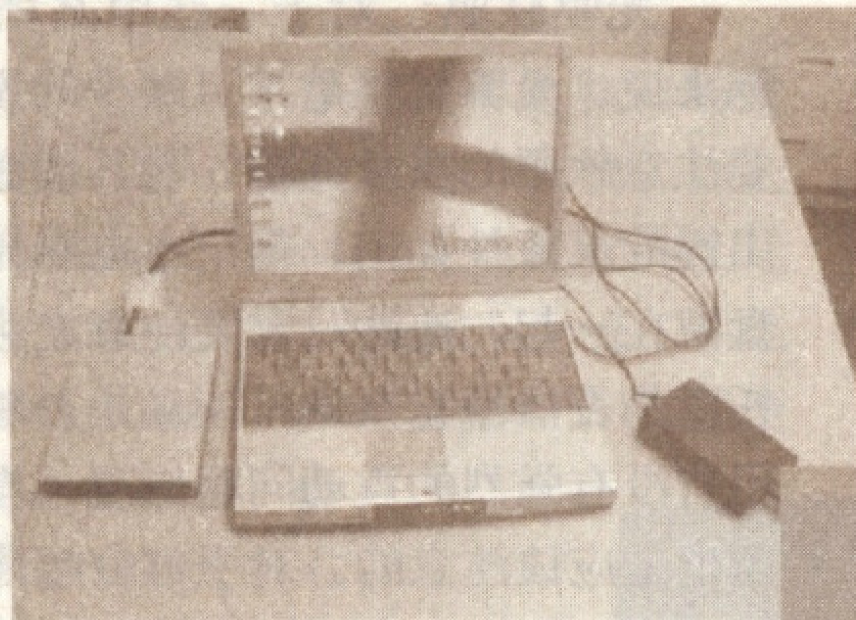


输入控制部分：笔记本电脑键盘大多采用特制的83或86键设计，选购时应注意按键是否符合用户手型大小，键位是否完好、合理、富有弹性，最好是把每个按键都试几下，看看效果和手感如何，上面的字迹是否清晰，并注意键盘下部是否有足够的靠手位置等。另外，某些二手笔记本电脑采用的是英日文混合设计，由于日文键盘和标准英文键盘并不完全相同，因此正常使用时上面的键位部分标识错位，使用起来颇为不便。选购时也应该注意一下。至于笔记本电脑的点指设备，一直以来笔记本电脑的点指设备有3种：指点杆、触摸板和轨迹球。轨迹球是早期出现的点指设备产品、设备



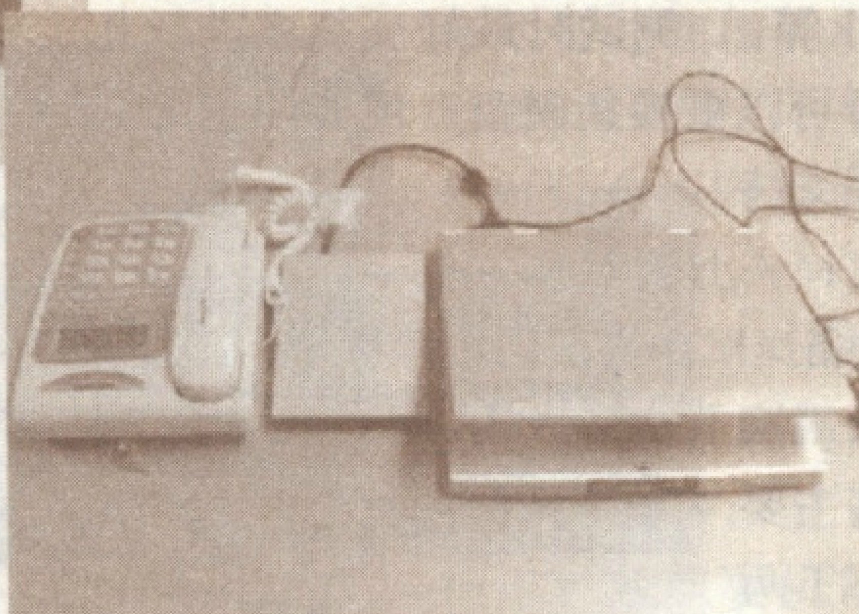
笨重且容易磨损，因此早已处于淘汰边缘，但部分二手笔记本电脑仍然内置。购买时笔者还是建议选择前两种，具体情况可以根据自己喜好决定，并且还要注意点指设备的手感、使用灵敏度和稳定性，采用触摸板技术的点指设备在这方面最容易出问题。

能源供应设备：二手笔记本电脑的电源适配器是一个很容易被忽视的问题，购买时也需要注意其是否符合我国220伏用电标准，最好不要采用需要转接变压器使用的电源适配器。此外，目前有些商家将某些笔记本电脑与不配套的电源适配器连接使用，短时间内似乎是没什么问题的，但时间长了，极易损坏机器或电池。所以挑选时这方面更不能马虎大意。此外还要注意连线是否够长，长时间工作后适配器温度情况等。至于二手笔记本电脑的电池，一般多为镍镉（NiCad）电池、镍氢（Ni-MH）电池和锂（Li-Ion）电池3种，镍镉电池由于其短暂的使用时间和严重的“记忆效应”问题，在目前的主流二手笔记本电脑中已不多见，一般存在于1000元以下的产品中，而主流产品则是剩下的镍氢电池和锂电池两种；镍氢电池多存在于一些中低档次二手笔记本电脑中，其价格便宜，性能也还适中，但其持续使用时间短，同时也带有一定的“记忆效应”；而锂电池则是这里推荐的电池类型。这种电池充电容量大，持续使用时间长，同时使用寿命还不错，“记忆效应”也非常低，是二手笔记本电脑中最好的一种。选购时需要注意电池的新旧程度，充电及使用时间长短，有条件的可以测试一下看其是否与机器匹配。同时，电池工作时间的长短也和电脑硬软件相关搭配有关，用户可查看机器是否采用节能型CPU设备，主板BIOS中是否有电源节能技术和Suspend to Disk功能等。建议购买至少能坚持1个小时使用时间的产品，毕竟目前二手笔记本电脑配置已大大提高，电池效率也较以前好多了。

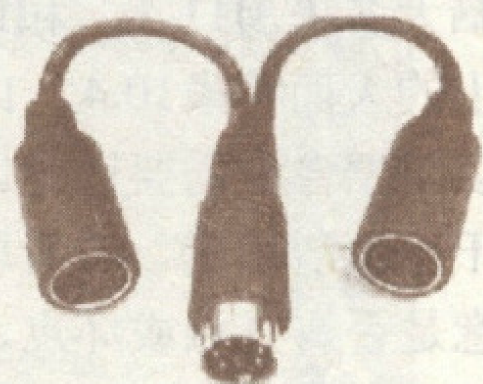


网络连接设备：目前随着拨号上网和宽带业务的增加，不少用户也打算给自己的机器添置Modem和网卡，当然，如果所购二手机器自带网卡或者Modem就最好了，这也是一个主要卖点，但此类网络设备一般配置较低。一般二手的56k Modem价格多在200-300元左右，而10M（含10/100M）网卡价格多在100－200元左右，名牌主要为3com和XIRCOM等厂商的产品。购买时除了测试其连接速度、稳定性能外还需要注意是否附带网络连线，毕竟这种连线单独购买十分不便。当然，有条件的可以选择三合一网络PC卡，只是单位价格要上升不少。选购笔记本电脑网卡还有一个好处，就是能与台式机互联以达到传输数据维护机器的作用，必要时可以考虑。

其他注意事项：二手笔记本电脑的声音模块效果应该注意一下，毕竟某些用户还是需要多媒体性能的。其中音箱有立体声的，也有单声道的，好的笔记本还带有诸如JBL等著名品牌的音箱产品。此外笔记本电脑的扩充能力也是很重要的，目前主流笔记本电脑（大于Pentium 133MHz配置的）基本上都带有USB及红外接口。当然也有少数不带的。用户还要注意电脑的串口、并口、PCMCIA、MIC、耳机接口等是否都完好，这是机器扩充能力的重要保证。此外用户还要查看一下笔记本电脑的外壳结构，看其是否坚固耐用，有没有明显的缺陷和划痕，否则就要引起注意。擦拭笔记本外壳可以选择汽车用的上光蜡。当然对于键盘、屏幕等娇贵部位就不能乱来了，可以用相机纸或绒布轻轻操作。



这里还要注意的就是二手笔记本电脑的硬件驱动程序，虽然目前主流二手笔记本电脑的硬件设备大多能被Windows 98等操作系统识别，但如有可能，建议还是向商家索要相应的驱动程序，以免在未来的软件维护时遇上麻烦。有条件的可以到厂商技术支持主页上下载最新的BIOS和显卡、声卡及其它设备的驱动程序以供升级防（千年）虫、安装



维护使用。

售后服务是选购电脑硬件产品中的必要环节，对于二手笔记本电脑来说更是至关重要的一个问题！不少二手商家的笔记本电脑价格相对便宜，但由于几乎没有售后服务措施（包括保修期和维修时限），用户一旦购买其产品，则很容易出现消费纠纷。因此有效的售后服务不可或缺。虽然二手商品的售后服务无法和正规商品售后服务相比，但好在目前部分二手商家的售后服务都还不错，除了能提供必要的笔记本维修保养措施外，还配备有一定的维修更换零件。对于消费者来说，选择这样的商家自然更要放心不少。当然，购买时最好还要商家书面保证一些售后服务措施，并且顺便写上机器型号、设备编号等信息。



这里要提及的是，这篇文章就是用笔者的二手笔记本电脑敲出来的！当时为了购买到一款好的笔记本产品，笔者查找了不少资料，也奔波了不少地方，最后在著名的“非常点距”笔记本网站购买到了一款二手“数据Digital”笔记本电脑。呵呵，奔腾120MHz CPU、40MB内存加上1GB硬盘对于笔者写稿创作来说是完全够用了，而10.4″TFT显示屏和不到2kg的重量更是便于携带。在更换了其中报废的锂电池后，最长使用时间居然能达到3小时以上。如今，这台笔记本电脑已经陪伴我度过了约半年多的时间，使用状况良好。我在里面安装了Windows 98、WPS 2000、金山词霸 2001、金山毒霸等实用软件，对于我的写作创作发挥了重要的作用。不久前又购入一块KingMax 56K Modem和10/100M自适应网卡，装上后也能神聊QQ、纵横网海了。

当然，目前国内二手笔记本电脑市场建立得还很不规范，违规行为和欺诈现象屡有发生，而不少伪劣产品也充斥着二手市场，部分“洋垃圾”甚至对人体有着潜在的危害作用。所以，对待选购这类二手产品我们也必须持有谨慎小心的态度。趋利避害，细心挑选，以购买到较为满意的产品。希望聪明的你在看了上面的文章后，通过自身的努力，也能和我一样选购到一款称心如意的二手笔记本电脑电脑，这也就是我最大的心愿了。

参考配置表格

（配置价格仅供参考）

	CPU	内存	硬盘	光、软驱	显示屏	能源设备	适用软件	用途及其他
1000元以下	Intel 486 DX100以下	12MB以下	420MB以下	最多仅有软驱	10.4″以下TFT或DSTN	大多带已失效的镍氢电池	DOS、Win 3.2较为流畅，勉强运行Windows 95	单片机开发，较低层次文本字处理，适合初级编程。
1000-2000	Pentium 75-120 MHz	16-32MB	540MB-1GB	多数仅有软驱，也有带外置硬盘盒式光驱	10.4″-12.1″TFT	部分带有可用1/2-1小时的锂电池	运行Windows 98尚可，较适合各种中小型版本软件运行。	简单的编程运用及编辑办公处理，有多媒体性能。
2000-3000	Pentium 120-166 MHz（120以上基本都带MMX技术）	16-40MB	1-2GB	部分光软均有	10.4″-12.1″TFT	部分带有可用1小时左右的锂电池	较好运行Windows 98，适合各种中小型软件运行，当前二手主流机型。	有一定的多媒体及游戏性能，适合编辑办公处理。
3000-4000	Pentium 166-233MHz或K6-Ⅱ同类	32-64MB	1-4GB	均有	10.4″-12.1″TFT	部分带有可用1-2小时的锂电池	运行Windows 98不错，适合各种中小型软件运行。当前二手主流机型	有较好的多媒体游戏性能，非常适合编辑办公处理。
4000-6000	Pentium Ⅱ 233-400MHz或赛扬、K6-Ⅱ的同类	64-128MB	4-10GB	均有	10.4″-13.1″TFT	所带锂电池基本大多性能较好	运行Windows 98流畅，适合各种大中型软件运行	当前二手超前机型。有不错的多媒体游戏性能，适合各方面移动应用。
6000-8000	Pentium Ⅲ 500-700MHz或赛扬同类	64-128MB	5-20GB	均有	11.3″-14.1″TFT	所带锂电池基本全新	运行Windows 98（Me）流畅，很适合当前主流软件运行，多属个人转让机型。	属于目前次主流性能机器，各方面性能尚佳。
8000以上	Pentium Ⅲ 700MHz以上	128MB以上	10GB以上	均有	13.3″TFT以上	所带锂电池基本全新	运行Windows 98（Me）和2000流畅，很适合当前主流软件运行。多属个人转让机型。	属于目前主流性能机器，各方面性能均佳。

市场行情

SHI CHANG HANG QING

中关村行情

市场行情

这几天AMD的高端CPU都出现了少量缺货的状况，以雷鸟1.1G、1.2G和1.33G为主，所以价格有一些上涨，但并不是很多。这里面主要的原因是这些CPU不仅价格高，而且很不好卖，现在比较好卖的就是Duron750、800和雷鸟1G。低端的Duron价格变化很是明显，价格依然保持在330左右，不过据说AMD的代理很快会调整出新的价格，市场就不会像现在这样混乱了。好了，看看这些天的价格吧Duron800/850的价格分别为365/420元。低主频雷鸟的价格没有什么变化，850/900的价格在550/580元左右。主频为1G的雷鸟也还是保持在610元。说完AMD再来说说Intel，说到Intel的CPU，已经启动了新一轮价格，主要的降价目标是赛扬Ⅱ系列。尤其是赛扬Ⅱ 566，价格已经降到了265元，已经对Duron750产生了很严重的影响，看来新一轮的低端大战马上就要开始了。主频为600/633/667的价格为290、330、360元。这四种CPU都是比较容易超到100外频的，价格相对也比较便宜，是攒机和升级的首选啊。高端的PⅢ级CPU价格变化也不是很大，700E/750E为920、980元，667EB/733EB/800EB为910、920、1170元。当然以上都是散包的价格，原包盒装的价格要稍稍贵一些。

内存的价格最近几天也比较稳定，现代PC-133 128MB的价格基本保持在110左右，不过要是买单条256MB的话200元就可以拿下了。虽然国际市场上SDRAM 128MB的价格已经降到了RMB100元以下，但是反映到国内市场还是要话一段时间的，也许真的有可能降到100以下啊。DDR的价格与上个星期基本上持平，现代128MB 155元，256MB370元。不过128MB的条子好像已经很难买了，很多柜台都是有价无货，而且商家现在也不知道什么时候才能到货。RAMBUS的价格有一些下调，128MB从上个星期的400元降到了390元，虽然下降的幅度不大，但是总的趋势还是好的。

硬盘的总价格趋势是一直在下滑，尤其是IBM，好像成了硬盘降价的领头羊，只要它的价格下降，其它品牌的硬盘就会跟着往下降。而且本来是桌面硬盘老大位置的IBM，现在的价格也不是最贵的了，而是迈拓硬盘。以IBM 60GXP 40G硬盘为例，今天的价格为915元，WD的40G（BB）为910元，而迈拓的金钻6代今天的价格为970元，还是散装的。盒包原装的则要1120元，好贵啊。希捷酷鱼Ⅲ 40G的价格只比IBM和WD便宜20元。低转的硬盘中只有WD和迈拓是2M Cache的，性能比512k的强不少，价格也不是很贵。WD 40G（AB）750元，星钻40G 840元。

最近想购买数码相机和数码摄像机的朋友越来越多了。但是最近的新品不是很多，大部分都是在5、6月份上市的。比如富士的6900，就是一款非常不错的准专业及数码相机。拥有6倍光学变焦，通过330万象素蜂窝结构的超级CCD可以生成600万象素的照片文件，可以说是相当不错的了。而且它具有很高的信噪比，即使是照度不够的地方，一样可以照出很不错的照片。当然他的价格也是比较贵的，商家报价6500元，不过不要票的话可以便宜一点。

新品时报

大白鲨显卡全面到货，而且还多了一种MX200，价格为560元左右。而MX400的价格要7xx元，GeForce2 GTS Pro的价格为9xx元。很多柜台虽然摆上了此显卡的盒子，但不是没到货就是不知道价格。不过中科是大陆品牌，质保方面肯定没有问题，再加上大白鲨的品牌效应，只要价格不很贵，销量应该不错。说到显卡，在中科的柜台还新到了一批G450 16M DDR，是PCI接口的，不过价格高得吓人，要1280元。据柜台说是因为G450本没有PCI版，他们自己订做了一批，所以成本非常高。不过此种说法的真实性有待考证，因为这并不是简单地更换个接口的问题，需要改布线，还需要重新印制PCB板。好在G450 32MB DDR的价格也不算贵，770元左右。

用Sis735芯片的主板已经陆续上市了，价格还是比较诱人的。而自从ATI宣布放开显卡的芯片授权以后，我们就一直期待看到由第三方生产的“镭”系列的显卡，本周七彩虹首先推出了“镭风”系列显卡，包括RADEON标准版，RADEON VE-DDR版和RADEON VE-SDR版三种，相信放开后的ATI将面临更多的机会，而且放开后也会有利于价格的降低，使ATI的显卡具有更强的竞争

力。

目前，宽带网络已经走入京城寻常百姓家，使用宽带已经不再是一个梦想了，为了配合中国电信和北京电信公司的举措，全向公司和红帆通信公司共同合作，推出了三款ADSL Modem。一款是内置式PCI接口的，价格为850元，可以说是目前市场上价格最便宜的ADSL Modem了；另一款外置式，USB接口的Modem则要1000元；最后一款是外置式RJ45接口的猫，仍然需要配合网卡使用，价格是三款Modem当中最贵的，报价1200元。

中关村市场配件出货量排行榜

产品	第一	第二	第三
CPU	Duron 750	Duron 800	赛扬Ⅱ 700
主板	微星694D Pro	技嘉GA6VX7-4X-A	美达MIDA KT133
硬盘	希捷U5 20G	IBM 60GXP 40G	IBM 75GXP 30G
显卡	耕升GeForce2 MX 黄金版	丽台GeForce2 MX	小影霸 速配7000

本排行榜信息由本刊中关村情报站收集提供

外地行情

深圳市场

Intel方面现在最新的PⅢ报价1G（盒）/（散）分别是1700/1620元；PⅢ933盒是1440元，PⅢ866/800（100外频）要1290/1230元；低端的CⅡ850/800/766/733/700分别是590/505/420/400/385元，P4方面1.3G盒装的价格是1980元，P4散1.3G/1.5G 的价格是1280/1850元；下面再让我们来看看AMD方面的情况，AMD雷鸟1.2G的价格有所回落，现在是940元，雷鸟1G现在680元的价格使它成了AMD的主打产品。低端的毒龙方面，毒龙800和850还是主力战将，价格是410元和385元。

国际市场上SDRAM的价格已经是跌进了低谷，普通HY PC133 64M/128M/256M现在价格分别是68/123/235元，KingMax PC150 64M/128M/256M分别是120/190/330元。

硬盘方面依然波澜不惊，IBM腾龙Ⅲ 40G（三年保修）是990元，是多数人装机的首选，而迈拓金钻6代又降了点价格，20G/30G/40G分别是780/950/1180元，迈拓星钻2代20G/30G/40G要700/790/840元，迈拓美钻15G/20G要680/760元，希捷酷鱼Ⅲ 40G要980元，希捷U5 20G/30G/40G的报价是690/720/800元，昆腾盒装7200转FIREBALL AS 20G/30G是760/1010元。

南京市场

Intel CPU的价格近期一直在持续下降，这几天天也自然不会例外，赛扬Ⅱ 633/667/766的报价今天分别有了25、5、20元的小降，最新的报价分别为310/320/365元，而PⅢ方面的价格变化产品比较多，733/800/866/866原盒/1G/1G原盒分别下降了5、20、50、25、5、10元，这几款的零售价分别降到了990/1040/1170/1240/1550/1640元。虽然南京市面上已经出现了很多款支持Tualatin CPU的主板，但是现在南京新款的CPU仍然没有到货，也许要到下个月大家才能亲眼看见它的芳容了！

内存方面今天KingMax的报价也小有回涨，128M/256M PC150的价格小涨了5元，现在最新的报价分别为145/275元，不过HY 256M今天的售价则再次有了5元的小跌，零售价已经降到了210元。虽然SDRAM现在的价格变化十分的小，但是今天三星RAMBUS 64M/128M的零售价格已经分别降到了180/370元，而且三星128M DDR今天也只需要150元就可以购买到了。

硬盘的价格变化仍然是很小，只有希捷U5 40G和IBM 60GXP 60G的售价分别下跌了5、30元，现在的报价分别为725/1450元，而且迈拓的金钻6代40G今天也再次出现了缺货的状况。

沈阳市场

CPU价格再次走低，Intel系列CPU与高端雷鸟的价格均有下调。调价冠军是盒装PⅢ800，降价幅度有70元之多。西安市场高主频赛扬Ⅱ的出货量较大，主要原因是各款赛扬ⅡCPU间的价格差距已经不是很明显，从CⅡ633到CⅡ766的价格都在300-400元之间，CⅡ733与CⅡ766的差价只有15元，而CⅡ800要470元才可以拿到。所以，追求性价比的用户大都选择了CⅡ766。毒龙CPU的价格本周有小幅波动，但最终还是与上周持平，虽然没有什么调价，但是在广大DIYer中还是口碑极好，出货量仍然很大。高端方面，P4套餐的价格再次降低，Intel套板加128MB三星RAMBUS内存的价格下降了100元之多。

内存的价格相对来说变动较大，市场上KingMax在价格上反应最快，现在已经达到了非常不错的价格。由于内存颗粒制造商Elpida，Micron与Samsung近日宣布并无减产意象，所以内存价格继续走低的可能性仍然存在，朋友们可以拭目以待。

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	PIII933EB	Socket370 散装	1290
	PIII800EB	Socket370 散装	1080
	赛扬 II 800	Socket370 散装 0.18 微米	450
	赛扬 II 700	Socket370 散装 0.18 微米	340
	AMD 雷鸟 1G	散装 FSB 266MHz	625
	AMD 雷鸟 900	散装	500
	AMD Duron 850	散装	440
	AMD Duron 750	散装	310
硬盘	希捷 酷鱼III代	40G 7200rpm	905
	希捷 酷鱼III代	30G 7200rpm	770
	迈拓 星钻一代	40G 5400rpm DMA100	870
	迈拓 金钻六代	40G 7200rpm	970
	IBM 60GXP	40G 7200rpm 2M DMA100	915
	IBM 40GV	40G 5400rpm 512K DMA100	780
显卡	七彩虹 霹雳9000III	GeForce2GTS PRO 32M DDR	990
	小影霸 速配7000DDR	GeForce2GTS 32M DDR	900
	ATI Radeon	32MB DDR	1250
	丽台 GeForce2MX	32M SDRAM	750
	爱尔莎 影雷者GTS	GeForce2GTS PRO DDR显存	1550
主板	微星 815EP	Intel i815EP	910
	技嘉 7ZX-1	VIA KT133	750
	升技 SE6	Intel i815E	990
	升技 K7T	VIA KT133	940
	华硕 CUSL2-C	Intel i815EP	1040
内存	现代 HY-128M	PC133	110
	现代 HY-256M	PC133	225
	KingMax 128M	PC150	150
	KingMax 256M	PC150	300
	现代 HY 128M	DDR	160
	现代 HY 256M	DDR	390
声卡	花王 SV550	YAMAHA 724芯片	90
	帝盟 MonsterSound MX400	PCI 2.1 64复音硬波表	360
	瑞丽春之颂DVD6	FM801 AC-3解码 5.1	280
	Sound Blaster Live! 5.1豪华版	创新 SB Live!	720
显示器	LG 774FT	LG未来窗 17英寸 0.24点距	2180
	MGA 786FD	17英寸纯平珑 0.25点距	2650
	Acer 78G	17英寸纯平 0.27点距	2040
	SONY E200	17英寸纯平珑 0.25点距	3020
	PHILIPS 107P	17英寸纯平 0.25点距	2750
光驱	华硕 50×	50×	360
	创新 12×	DVD	650
	宏基 16×	DVD	699
外设	Canon BJC-1000SP	喷墨打印机 A4幅面 720dpi	550
	EPSON Stylus Color670	喷墨打印机 1440dpi A4幅面 四色打印	1180
	MICROTEK C6	36位真彩扫描仪 600×1200dpi EPP/USB接口	600
	紫光 Uniscan 5C+	30位真彩扫描仪 600×1200dpi A4幅面 平台CCD	600



驱动热报

Intel

Intel2001年8月14日发布英特尔i810、815、820、840、850系列芯片组最新Ultra ATA Storage驱动6.20.2011 Beta 版For Win9x/2000/XP。Ultra ATA Storage驱动对于8x0芯片组用户来说非常重要，它能够优化磁盘传输效能，让系统充分发挥ATA DMA/Ultra DMA技术带来的性能优势。这款6.20.2011 Beta 是目前最新的版本，针对XP做出了优化。

nVIDIA

nVIDIA2001年8月7日发布TNT、TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2、GeForce3系列芯片显卡公板最新驱动14.40 版For Win9x/Me。这款驱动是nVIDIA专为驱动开发者进行测试而发布的，可能存在有不稳定因素或潜在的兼容问题，请谨慎使用。

Logitech

Logitech2001年7月31日发布罗技全系列鼠标最新驱动9.29.3 简体中文版For Win9x/Me/NT4/2000。这是最新的简体中文版本，推荐大家下载！罗技鼠标的驱动和应用软件可以使用在其他品牌的鼠标上。

Matrox

Matrox2001年8月2日发布G200/G400/G450显卡MTS Tweak Utility最新调试工具4.01.03 官方版For Win98/Me/NT4/2000。这是Matrox发布的 G200/G400/G450显卡调试工具。新的版本加入了超频功能（适用于G200/400），还加入了对G450以及G200 PCI显卡的支持，在Monitor调整部分加入了5:4 与16:10 两种模式，当使用NT与2000时会出现需要管理员权限的提示信息

本栏目行情由本刊记者和极速网（www.8080.net）联合收集，驱动程序由驱动之家（www.mydrivers.com ）提供（所有信息截止到2001年8月15日）。所有驱动程序收录于《水晶宝合》2001年第10期\DRV\下。

☆编辑导语

有一条大河，波涛汹涌。河的两边有两个村子，由于没有桥，河水太急也没法行船，所以很少有人去到对岸。河东的人管河西叫对岸，河西的人则正好相反。

某一天，河东有一个少年突然站在河岸，痴痴地看着对岸想，对岸的生活会有什么不同？

他想了又想，日复一日，年复一年地想。

某一天，他挥手告别所有的亲人与朋友，他说：我要去河的对岸。

几十年后，当年的少年变成了老人，他站在河西的岸，痴痴地看着对岸想，对岸现在的生活会有什么不同？

他想了又想，日复一日，年复一年地想。

终于他想通了，此岸既彼岸，彼岸既此岸，不同之处是：站在此岸看彼岸。

少年总有比较有勇气，敢去尝试新鲜的事情。

老人总是比较有智慧，能够想通深奥的道理。

林飞

exert@popsoft.com.cn

完美的Socks解决方案
——NEC e-Border Client

河北 王桂香

经常使用代理服务器上网的人，可能都会熟悉SocksCap32这个协议转换软件。它是由NEC公司开发的一个使所有Winsock应用都可以用Socks代理的工具。所有在SocksCap32环境下应用产生的Winsock调用都会被SocksCap32截获并自动转化为向特定Socks代理的请求，因此，原先不支持Socks代理的应用也可以用Socks代理了。但SocksCap32还有许多不尽人意的地方，如设置和使用都比较繁琐，使得一些初级网络用户非常迷惑。为了改变这种状况NEC公司推出了另一个超重量级的Socks代理软件NEC e-Border Client。它是NEC公司e-Border系统的客户端部分。它不仅能连接到专用的e-Border服务器，难得的是只要能够提供自身所在的局域网Socks代理服务器，它就可以让所有基于TCP/IP协议的网络工具通过Socks代理访问Internet，而不管服务器端使用的是Sysgate、Wingate还是其他代理程序。它能截取系统里的所有连接请求，将它们通过Socks代理连接出去。这些请求类型包括：E-mail工具、FTP工具、Telnet工具和当今最热门的联网游戏等等。都可通过e-Border Client来使用Socks代理服务器与Internet相连接。

安装与下载

1.NEC e-Border Client 的下载

NEC e-Border Client是一款共享软件，可以到http://www.eborder.nec.com 这个网站去下载最新评估版。目前的最新版本为2.11，软件大小为3.09M。该评估版没有功能限制，但是限制使用30天。30天过后如果要继续使用它就需要去注册了。当在上述地址下载NEC e-Border Client评估版时，会要求用户在网页上填入完整的个人信息，包括：姓名、公司名、地址、邮编、电话、E-mail、州（省）名、国家名等。如果用户不愿意让别人知道自己的个人信息可以随便填一下，但千万要注意E-mail地址必须要填一个真实地址，因为NEC公司会寄给用户一个e-Border Client的系列号。没有这个号码，连安装都无法实现。填完之后提交，会自动弹出e-Border Client的下载网页。这时用户就可以用各种下载工具下载它了。

2.NEC e-Border Client 的安装

选中并双击下载的文件中一个名为eBorder-client-win_2_11.exe文件，开始安装NEC e-Border Client。首先会出现用户注册信息窗口（如图1）。在该窗口中填入姓名、公司名和安装

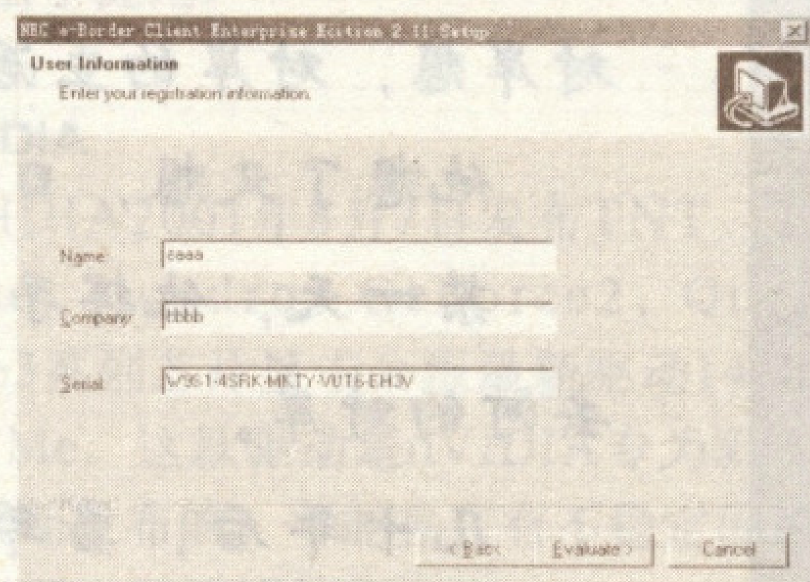


图 1

系列号。这个系列号就是你在下载时，NEC网站自动寄到你的邮箱中的号码。点击“Evaluate”按钮继续安装。其实NEC e-Border Client的评估版和正式版所用的安装程序都是一样的。仅仅是靠这个系列号加以区分的，当输入这个30天评估版的系列号后，将安装成30天时间限制的评估版。如果将注册后得到的正式版的系列码填入Serial No.栏目中，安装完成将得到没有任何限制的正式版。接下来就会出现“设置向导”窗（如图2）。用户可以

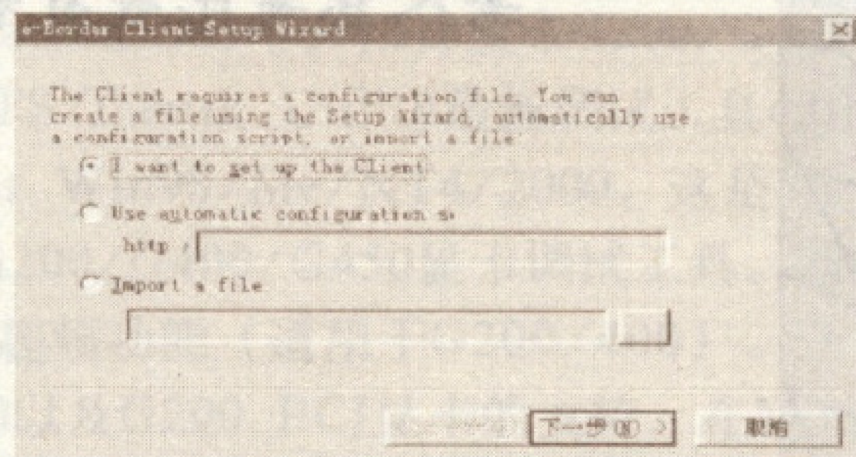


图 2

选择“I want setup up a Client”选项按钮，使用“设置向导”来建立一个配置文件；也可以选择选项按钮“Use automatic configuration Script”来使用自动配置完成一个脚本文件；或是选择“Input a file”导入一个现成的配置文件来进行配置。推荐使用在该窗口中选中“I want setup up a Client”选项按钮，点击“下一步”继续设置向导进程，出现“Setup wizard-Server”窗口（如

图3）。如果用户所在的局域网服务器端使用了e-Border Server代理软件，可以选择

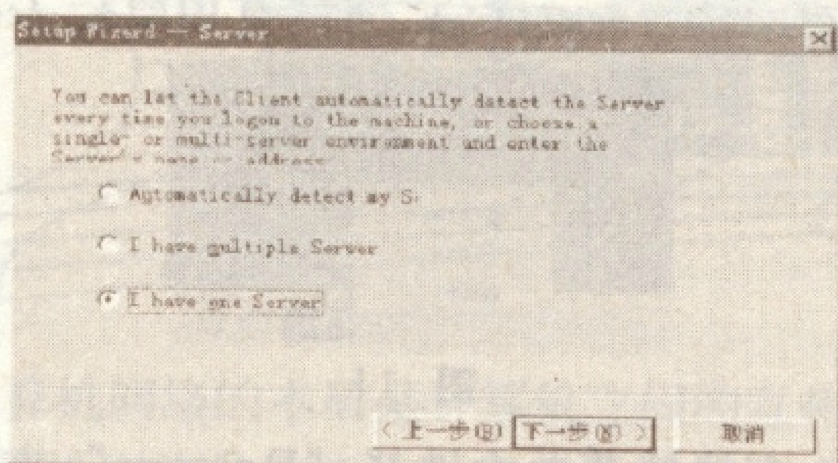


图 3

“Automatically detect my Server”选项，根据服务器端的设置来自动设置客户端。否则，可以选择“I have multiple Server”或“I have one Server”来设置多个或仅仅一个Socks代理服务器。在这里介绍使用最普遍的方法，选择“I have one Server”，点击“下一步”按钮。出现“Proxy”窗口（如图4）。在“Name or IP”栏

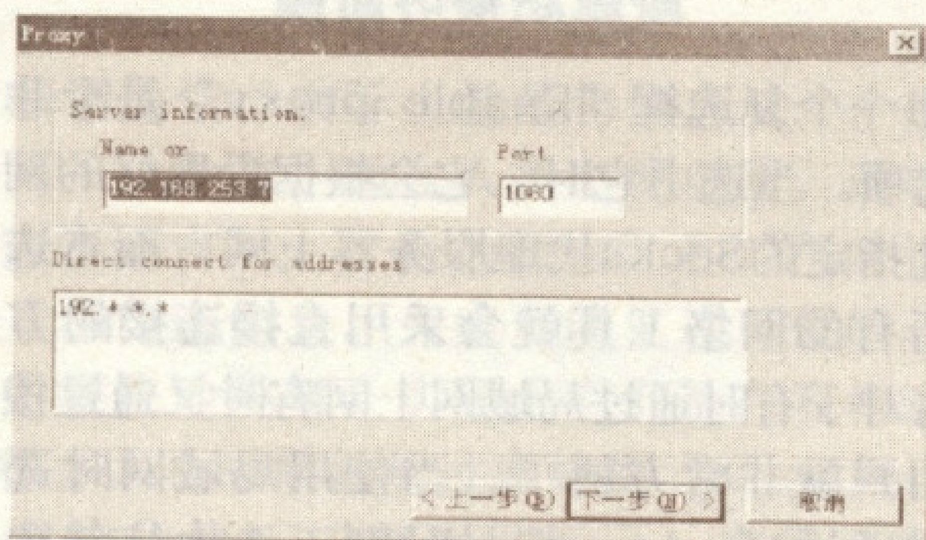


图 4

目中填入Socks代理服务器的地址，在“Port”栏目中填入Socks代理服务器的端口（一般情况下是1080）。如果你想在访问本地资源时不使用代理服务器，可以把需要直接连接的地址填入“Direct connect for addresses”一栏中。点击“下一步”按钮，进入“Authentication”窗口（如图5）。

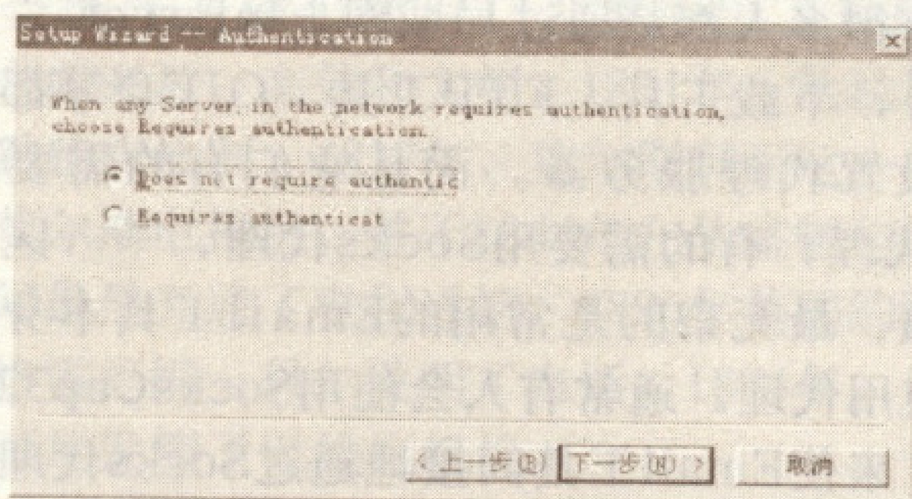


图 5

如果使用的Socks代理服务器需要身份验证，就选择“Requires authentication”选项，否则选“Does not require authentication”选项即可。点击“下一步”，接下来是“Applications”窗口（如图6）。如果希望将所有的网络应用都通过Socks代理服务器完成，就选择“Proxy all”。在选择“Proxy all”的情况下，如果部分网络应用不想通过Socks代理可以点击“Exclude list…”按钮，在排除列表中添加不想使用Socks代理的程序路径。如果用户仅仅想让个别的网络应用程序通过

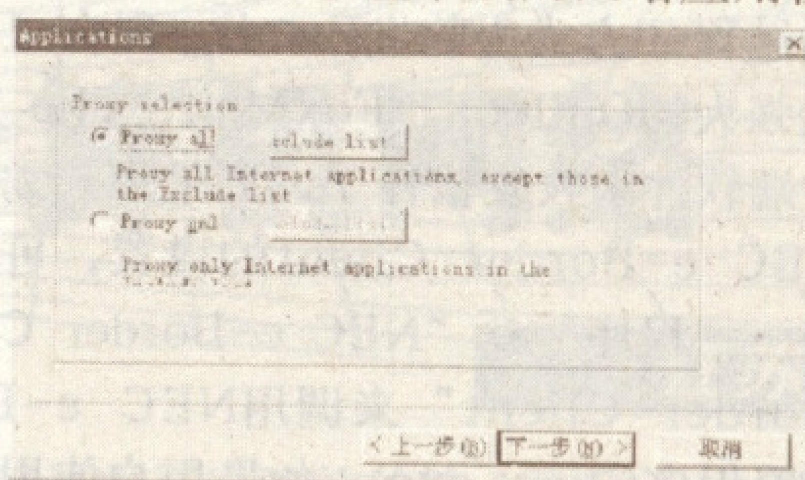


图 6

Socks代理来完成，选择“Proxy only”会更方便些。首先选中“Proxy only”，再点击“Include list…”按钮，把所需要使用Socks代理的应用程序添加到列表中（如图7）。应用程序的代理服务器

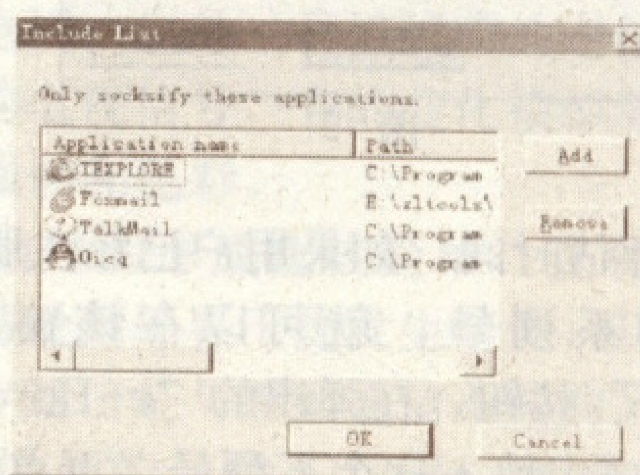


图 7

选择完成后，在“Applications”窗口中点击“下一步”按钮，进入最后的“Setup Wizard——Finish”窗口。在该窗口中点击“完成”按钮后，所有的安装及设置便结束了。

相关使用

在安装完成后，NEC e-Border Client会在Windows系列操作系统的“开始菜单”的“程序”项中加入NEC e-Border Client组，并在Windows的启动列表中加入s5credmgr.exe文件。当Windows启动时，会自动调入s5credmgr.exe文件，来启动NEC e-Border Client。用户可以通过运行msconfig.exe在“系统配置实用程序”窗口的“启动”选项卡中找到该文件（如图8）。在NEC

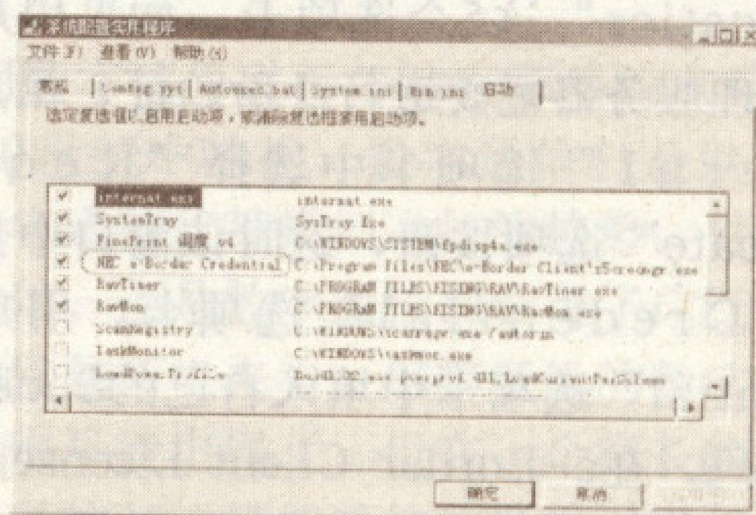


图 8

e-Border Client启动之后，所有的网络请求都会被NEC e-Border Client截获，并转换成对指定的的Socks代理的请求。IE、FoxMail、CuteFTP、ICQ、Netants等所有网络工具直接使用即可，无需进行任何代理服务器设置。尤其是像FoxMail这样的原来无法使用代理的网络工具，也可以通过

Socks代理使用了。以前一些通过局域网上网的用户只能通过Web方式去收发Email，现在可以轻松使用功能强大的Outlook、FoxMail、The Bat! 等邮件客户端软件来收发信件了。如果用户需要查看和修改NEC e-Border Client的设置，可以通过“开始”→“程序”→“NEC e-Border Client”→“e-Border Client”来调用NEC e-Border Client设置程序Client.exe。如果用户使用的是评估版，首先会出现提示注册窗口（如图9），提示

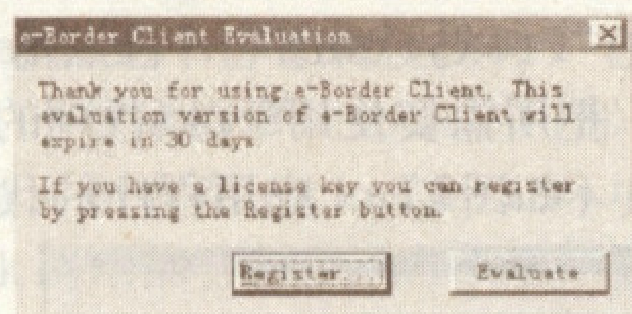


图 9

还有几天的评估时间。如果用户已经注册并得到一个正式版的系列号，就可以在该窗口中点击“Register…”按钮，在弹出的“e-Border Client License”窗口中填入这个系列号，再点击“OK”便完成由评估版到正式版的转换。以后就不会再出现这个提示注册窗口，也没有30天的时间限制了。如果用户继续试用该软件，点击“Evaluate”按钮，就会进入e-Border Client的属性窗口（如图10）。该窗口一般情况下包含“General”、

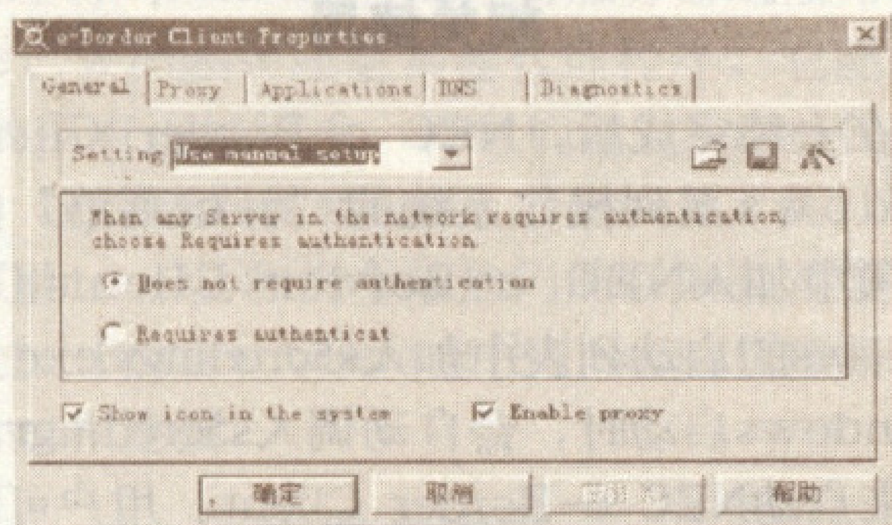


图 10

“Proxy”、“Applications”、“DNS”、“Diagnostics”这5个选项卡。如果用户使用的Socks5代理服务器需要进行身份验证，用户必须在“General”选项卡中选择“Requires authenticate”选项按钮，这时该窗口中会自动添加一个“Credential”选项卡。用户可以在“Credential”选项卡中填入自己的Socks代理的帐号和密码。在e-Border Client License的属性窗口下，可以对e-Border Client的各项设置信息进行查看和修改。设置的修改方法与安装时使用“设置向导”的方法大同小异，用户可以通过这几个选项卡分别查看和修改具体的设置信息。

在“General”选项卡中，最下面有两个复选框“Show icon in the system”和“Enable proxy”。选中“Show icon in the system”，在关闭e-Border Client属性窗口后，e-Border Client的设置程序Client.exe会浓缩成系统托盘中的一个图标（如图11）。可以用鼠标右键点击

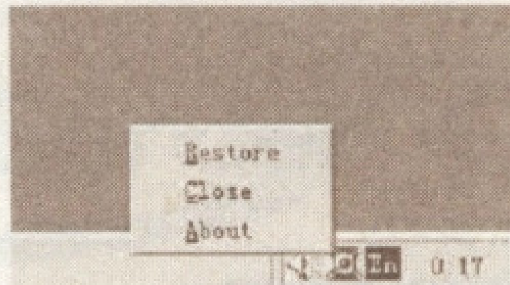


图 11

该图标，在快捷菜单中选择“Restore”来重新调出属性窗口，对设置信息进行查看和修改；或选择“Close”菜单，关闭e-Border Client设置程序Client.exe（注意：并不是关闭e-Border Client的主程序s5credmgr.exe，这时e-Border Client依然在起着作用）。如果不选择该复选框，在关闭e-Border Client属性窗口时，也就同时关闭了e-Border Client设置程序Client.exe。

另一个复选框“Enable proxy”是个非常有用的选项。当选中它时，它会根据设置好的网络工具通过指定的Socks代理服务器上网。而不选该项时，所有的网络工具就会采用直接连接的方式上网。这对于有时通过局域网上网有时又通过拨号上网的用户就非常方便了，当使用局域网时选中该项，而通过Modem拨号时则不选中该复选框即可。不用再像以前那样由于改变上网方式而更改所有网络工具的设置。

在e-Border Client的属性窗口中，单击“确定”按钮后，退出NEC e-Border Client的属性窗口，并使新设置生效；点击“取消”则放弃本次设置参数，恢复以前的配置。

有很多人都是通过局域网上Internet，诸如浏览器、下载工具、FTP工具、OICQ等都需要分别设置代理服务器，而且它们有的需要使用Http代理，有的需要用Socks代理，一一区别很是麻烦，最无奈的是常用的Email工具本身根本无法使用代理。通常有人会使用SocksCap32这个软件，来使Email工具间接地通过Socks代理服务器收发信件了。但SocksCAP32在调度能力和使用的方便性上实在无法令人满意。NEC e-Border Client的横空出世让这一切为之改观，人们再也不用对各种网络工具分别进行代理设置了，只要有Socks代理服务器，就可以让所用的网络应用通过代理服务器实现，它具有强大的代理调度能力，可以按照要求为全部或部分网络工具开通代理服务。它可以使局域网用户以完全透明的方式访问Internet，而用户几乎察觉不到它的存在。

数字通信与计算机网络

江苏 天宇

计算机网络的本质是计算机之间的互相通信，因此计算机网络最重要的功能就是计算机通信，由于计算机本身是处理数字的，因此计算机网络实际上是一种数字通信。正是由于计算机网络的出现，才使得数字通信变为一种广泛应用的通信手段。

数字通信有什么好处？为什么数字通信必须依靠计算机网络才能完全实现？为此，需要从模拟通信开始谈起。

通信和模拟通信

所谓通信，实际上就是将信息从一个地方传送到另一个地方。远在人类出现之前，动物就通过"声音语言"、"行为语言"和"气味语言"等来互相传递信息。大家可能见过可爱的小蜜蜂在空中观快地跳舞，实际上它们是在互相通信，可能很多人小时候就听过蜜蜂跳"8"字舞，就是告诉它的伙伴："离这里不远，有很多很多花蜜。"

人类出现以后，通信的手段就变得更加丰富多彩了。在古代，中国人就学会使用烽火来传递信息，就是所谓的"烽火传战事，鸿雁送家书"。而在中国古代战场上则是以锣鼓为号，是击鼓则进，鸣金则退。

当电气通信出现后，人类冲出了封闭和迟缓，走向开放、高效和文明。1831年，法拉第发现了电磁感应法则。1837年，莫尔斯利用这一法则发明了莫尔斯电报机，并于1844年在华盛顿与巴尔的摩之间最早开通了电报通信。1876年美国的亚历山大·格雷厄姆·贝尔发明了电话。1894年，意大利的马可尼发明了无线电报机。

电话机从发明开始发展至今，种类尽管五花八门，形形色色。但是无论如何发展，都离不开话筒和听筒。当人们对着话筒讲话时，由于声音的振动使膜片发生振动，在膜片中央的一个电极也跟着发生振动，通过话筒的电流随说话声音的变化而变化，成为话音电流，这就是话筒把声音变化转变成电流的变化。听筒在送来的话音电流作用下，磁场忽弱忽强，使膜片随着话音电流变化而变化，发出声音被耳朵接收，即是听筒把电的变化转变为声的变化。于是，人们在电话的一边说话，声音就变成电流，经过电话线路的传输，送到了对方的电话机中，再还原成声音信号，对方就能听到这边人的说话了。

电话是一种模拟式的通信方式，即用电流的变化来模拟声音的变化，表达原始的信息。目前一般所看的电视，也是一种模拟式的通信，由电视摄像机输出的电视信号，它的变化模拟着由被摄景物反射光的强弱和色彩。

模拟信号的形成比较简单、直观，但在传输过程中容易受到外界干扰发生畸变，从而降低通信质量；数字通信是与模拟通信不同的另一种通信方式。数字信号的传输、记录、处理都采用数字（"0"和"1"）信号。由于数字信号抗干扰强、生产的畸变小，也容易消除，因而可以大大提高通信质量，是当前通讯技术的潮流。

数字通信的特点

现代数字通信的原理是利用"0"和"1"两种符号来传送数据、文字、声音、图像等信息。同样道理，原本是传输模拟信号的电话变为"数字化"以后传送的话音也可以用"0"和"1"两种符号，按照一定的规律排列组合成的"代码"来传送，这叫做数字电话，也称为脉码通信。它是先将电话信号进行数字化处理，变成和电报信号相似的一串电码，然后把电码传送到对方。对方收到电码后，再把它还原为原来的电话信号，实现了传送信息的目的。

利用数字信号进行传输有哪些特点呢？

从20世纪中叶起，数字通信日益发展，开始出现了数字通信代替模拟通信的趋势。目前，无论是模拟通信，还是数字通信都获得了广泛的应用。从通信的发展历史来看，尽管低级的数字通信（电报通信）很早就出现了，但在一个很长的历史时期中，数字通信却比模拟通信的发展缓慢得多，实际使用的通信设备也比模拟通信少。今天，模拟通信技术已达到相当完善的程度，通过现有的通信设备，已经能使远在万里之遥的亲人会面相叙如同近在咫尺。此外，发展数字通信的原因就是除了数字信号本身具有的特点外，数字通信比模拟通信还有很多突出的优点。

1. 数字通信比模拟通信抗干扰能力强

我们在打电话的时候，有时拨了对方的号码后，电话打不通，只听到表示占线的“嘟、嘟……”的声音。这可能是对方正和别人讲话，也可能是连接两个电话机之间的线路被占用了。因为两个电话局之间的中继线是有限的，如果同一时间有许多人打电话，把这些中继线都占用了，那么，后来的用户就打不通了。电话机的数目越多，各用户使用电话的次数越频繁，就需要有更多的电话中继线。如果要在两个电话局之间增设电缆，则又会受到土建工程的限制，困难较多，投资比较大。早期曾设法在一对中继线上同时接通多路模拟电话，但因线路高频特性不好，抗干扰能力差，串话的情况严重，故通话效果不好。从20世纪60年代初，数字通信开始在电话中试用，由于前面所说的数字信号波形简单，“0”、“1”区别鲜明的特点，使数字通信抗干扰能力极强，能实现在一对中继线上同时接通几十对电话。

随着科学的发展，通信接力日趋完善。在有线和无线电中，常常用在沿途适当地加装“中间放大器”来把信号放大，使信号始终保持一定的强度。信号经过一段距离传输后就会减弱，并可能发生“走样”。对于模拟信号的传输来讲，虽然可以经过放大把信号加强，但这种“走样”却很难完全消除，从而导致接收端接收信号失真。但对数字信号来讲，信号一般只有两种状态，虽然经过一段距离传输，在接收端波形形状变坏，但我们不必关心波形的精确程度，只要能够识别数字信号的两种状态，就可以利用电子设备将已经变坏的脉冲波形重新再生，恢复到原有形状的脉冲。利用再生作用，传输质量几乎与距离无关。

2. 数字信号比模拟信号易于调制

随着生产发展和军事需要，对传输数字信息的要求也迅速增长。目前，在长距离数字传输中，还不可能完全采用直接电缆传输。这里，有一个很有现实意义的问题，就是数字信号能否利用已经建立起来的四通八达的模拟电路进行传输？为了要在模拟电路上传输数字信号，必须在数字终端设备和模拟电路之间加装以调制、解调为主体的接口设备，通常称为数据传输机。由于数字信号只有“0”和“1”两种状态，所以数字调制完全可以理解为像报务员用开关电键控制载波的过程，因此数字信号调制十分简单。这种调制方式共有3种:

数字调幅：是指利用数字信号去控制一个连续的载波，使载波时断时续，有载波振荡时表示发送“1”数码，无载波振荡时表示发送“0”数码。经数字调幅后，载波不再是单纯的正弦波，而是随数字信号的状态而变动，变成比较复杂的信号。

数字调频：它的主要思想是，发“1”码时，数字信号载波频率为f1；发“0”码时，载波频率为f2，通过频率的变化来实现信号的识别。

数字调相：也就是按照数字信号去控制载波的相位。什么是相位呢？比如有甲、乙两人赛跑，假如两人的步伐快慢一样，一声令下两人同时起步，那么我们在任何时候拍下照片来，在照片中两人的脚步总是一致的。甲抬腿时，乙也抬腿，甲落脚时乙也落脚，动作的节奏始终一样。这种情况，我们可以说两人处于“同相”状态；如果一声令下甲立即起步，而乙迟疑了一下才起步，那么就有可能不“同相”了，可能甲抬腿时，乙已经落脚，甲落脚时，乙才抬腿，虽然他们照原样一步步地在跑着，但乙的动作总比甲晚了一点。信号也是这样，如果两个频率相同的载波同时开始振荡，这两个频率同时达到正最大值，同时达到零值，同时达到负最大值，它们应处于“同相”状态；如果其中一个开始得迟了一点，就可能不相同了。如果一个达到正最大值时，另一个达到负最大值，则称为“反相”。一般把信号振荡一次（一周）作为360度。如果一个波比另一个波相差半个周期，我们说两个波的相位差180度，也就是反相。当传输数字信号时，“1”码控制发0度相位，“0”码控制发180度相位。载波的初始相位就有了移动，也就带上了信息。

实现数字调制一般由数字电路来完成。因而，它具有波形变换速度快、调整测试方便、体积小、设备可靠性高等特点。这种方法在数字通信中获得广泛的应用。

3. 数字信号比模拟信号保密性强

在穿云破雾的飞机上，在快速推进的坦克里，在乘风破波的军舰上，保持与指挥部不断的联系以及相互间的密切协调，无线电通信可以说是唯一的方法了。可是，在无线电通信中，电波是向各处发散的，不仅通话对方能收到，其他人也能接收到，就像电台广播时，谁都可以用收音机收到一样。而通信中的保密是非常重要的，特别是在战争期间，泄密往往造成非常严重的后果。实现数字通信以后，施行加密措施要比模拟通信容易，不需要很多的复杂设备，只要采用简单的逻辑运算就可以起到保密作用，而且效果要比模拟通信好得多。所谓加密就是将包含着语音信息的电码根据密码按照一定规律进行“加”、“减”等逻辑运算，也就是将密码“加”到语音电码中去，使它成为变幻莫测的电码。保密数字电话在发送端将语音信号数字化后经过加密处理发射出去，在接收端进行解密，经反变换还原成语音信号。敌人即使在空中截获加密

后的语音电码，一时也无法知悉信号内容，而在自己一方接收端可以经解密还原成本来的语音信号。

4. 自动发现和控制差错

通常人们的普遍心理是，通信中数据传输最好不要有差错，越精确越好。但过去由于模拟线路特性不良，以及外来的干扰等原因，在传输数据时，极有可能出现差错。数字通信中可以采用差错控制技术，它能自动发现差错且立即校正，并改善传输质量。

5. 便于和电子计算机结合

显而易见，数字通信适于与数字电子计算机结合，由计算机来处理信号，这样就使通信系统变得更通用、灵活，具有很好的适用性和兼容性。

另外，数字通信由于使用的信号简单，对通信设备中所用电路的要求比较简单，因此成本低。目前数字通信中用到的电路绝大部分都是集成电路，它具有简便、轻巧、耗电低、不易发生故障等优点。随着大规模集成电路的发展，设备成本还可以进一步降低，数字通信设备会越来越普遍，其应用也将越来越广泛。

数字通信与计算机网络

随着数字通信的发展，特别是计算机应用于通信以后，就产生了计算机通信网。现代的数字通信网都是由计算机控制的，因此从通信的角度来看，它是计算机数字通信网；而从计算机的角度来看，这就是计算机网络。

在简单的电话网络交换中，两个用户要进行通话，只要把两个用户的电话机连接起来就行了。但是3个或3个以上的用户中任意两个用户需要通话时就不能简单把所有的用户相互连接起来，必须通过电话交换机（也叫总机），由交换机把指定的两个用户连接起来通话才行。一个城市的交换机的容量可以大到几万甚至几十万用户，可以有成百上千对用户同时通话，这样一来，人工交换就不能胜任日益繁忙的电话通信的要求，必须采用先进的自动交换技术。

数字信号交换可以采用两种方式。一种是像电话那样，数字信息需要及时地双向互送信息，这时须采用电路交换方式，就是利用计算机的控制把输入线路和输出线路互相接通，让有关双方直接进行数字通信；另一种方式叫做信息交换方式，可用于像电报信号那样只需单向传输的情况。终端送来的信息都在计算机的记忆设备里先存贮下来，然后只要相应电路一空闲，计算机就将信息转发出去。

通常，计算机是这样来控制打电话的。普通生活中打通一个电话最基本操作是先拿起话机，再拨被叫用户号码，被叫用户拿起话机开始讲话，讲完后放下话机。对应这一连串的操作，交换机要完成下面6个交换顺序：送出拨号音，接收拨号音，分析拨号数字，“叫出”被叫用户，接通电话，通话完毕切断电路。

如果把上述交换顺序编制成相应的程序和一连串的指令，存入计算机中，打电话时计算机便会根据编好的程序控制电话接续。这时计算机完全代替了话务员的操作，而且能非常迅速、准确地完成话务员不能做的工作，实现了计算机控制打电话。

把计算机引入到数字交换技术中，使交换出现了崭新的面貌，为人们提供更多的方便。例如，当人们正在通话时，另外又有人打电话来，过去的通讯方式只能是按顺序接待。现在可以在两个通话中进行选择，也可以交替通话。在过去只有通话完毕才能另拨电话找人，现在用户可以在两个被叫用户之间交替通话，也可以构成3人会议电话。现在电话机还可以与电视机相配合，提供电视数据，用户只需在电话机上拨一个号码，就可从电视数据中心提取资料并呈现在电视机屏幕上，供用户选择和查阅。

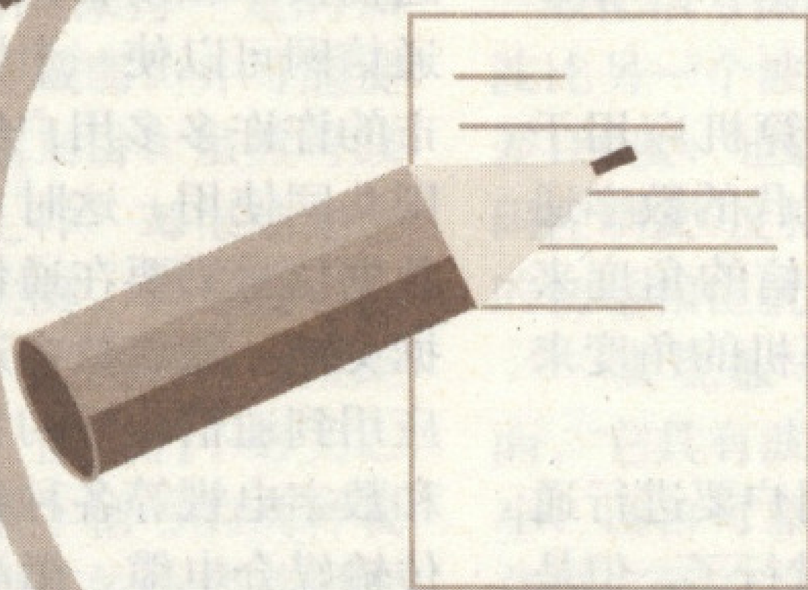
在更广阔的领域内，计算机网络技术和数字通信技术相结合，就形成了计算机通信网。计算机通信网可以使一个城市内的计算中心的计算机供本市的许许多多用户使用，也可以供一个地区甚至全国共同使用。这时，用户数据终端、计算机产生的数据信号需要在通信网内有效地进行交换，形成数据交换。随着数字通信的进一步发展，计算机技术应用到通信领域的各个方面。数字电话、数字传真和数字电视等各种数字终端设备大量增加。现有的传输媒介电缆、微波中继和卫星通信等将更多地采用数字传输。信息的交换也将引起巨大的变化，迫切需要计算机来进行处理和控制。

计算机通信可以利用计算机接通电路，也可以利用计算机的存贮器把信息保存下来，然后再转发出去。设置在远处的数据终端设备有由计算机主机控制的输入电路，以及纸带、卡片、打印和显示等输出电路。数据信息经过线路传输到通信控制器，通信控制器是把线路与中央处理机联结起来的接口设备，它不断地扫描各个输入端，若有要求处理的数据，就把它送入中央处理机，存贮在内部存贮器中。当存贮的数据到达规定的大小字组时，中央处理机就对数据进行必要的处理，把结果转送到大容量的外部存贮器。存在存贮器的数据等输出线路一有空，再经中央处理机和通信控制器送往对方终端。这种信息交换方式不仅用于军事上，如防空系统等，而且广泛应用于银行、铁道、商业管理、仓库管理、气象、医疗、飞机订票、报纸编辑和情报资料检索等民用系统。

经常在网上注册各种免费的服务，比如免费邮箱、免费主页、免费论坛，这样相信大家都已经被各种注册表格烦得要死了吧？在这些表格里填写的许多内容都是千篇一律，很多人都一直想找一个软件，能够把自己的注册信息填写在软件里，以后上网遇到各种需要填写注册信息的网站，只要点一下鼠标，就能帮你自动填写完毕。

以前见过类似的外国软件，但在这里要介绍的是一个由国人自己开发的免费软件ATONREG。

就是安装了ATONREG后IE的界面，软件安装后会在IE的工具栏上添加一个小图标，图标上画着一张表单和一个表明填写正确的大红钩。单击该图标会在IE的左侧出现注册器的主界面。如果没有看到该图标，用户还可以选择"查看"菜单，再接着选择"浏览栏"，在出现的子菜单中选择"aton网站注册器"也可以打开注册器的主界面。



湖南 李玮

下面给大家介绍一下ATONREG的使用方法：

首先，用户需要填写自己的个人资料，ATONREG提供了许多条个人资料需要填写，这样就可以适应更多的注册网站。点击"填写个人资料"按钮会出现一个IE窗口，在这里用户可以在填写自己的个人资料（包括姓名、性别、密码等）后点击"确定"按钮保存你的个人资料。在填写用户名的时候请尽量填写一个含有字母和数字的名字，以免和别人重复。为防密码泄密可先不填密码。

个人资料填写完毕后，就可以试试ATONREG的威力了。当用户想在某个网站注册的时候（这里以申请某个网站的会员为例），在进入申请所需的填写个人资料的页面时，只需点击左侧的"填充当前页面"按纽，软件将自动把你的个人资料填充到网页中并询问是否提交。点击"确定"后，如果所填写的用户名没有和别人重复，就可以成为该网站的会员了。怎么样，是不是很简单？

在这个软件的最新1.60版本中加入了一个让大家非常惊喜的功能，即"自动申请"功能。作者搜集了很多需要注册的免费服务网站，针对它们专门作了软件的优化，使得注册成了全自动的一件事情，而且可以同时让它注册多个网站。想象一下，只要鼠标一点，几十个不同网站的信箱和主页空间就被申请了，那种感觉实在是太好了。

这个软件支持所有采用IE内核的浏览器，如NetCaptor、Tencent Explorer等多页面浏览器。这类浏览器不支持浏览栏，但可以通过在浏览器当前页面中单击鼠标右键，选择相应的菜单项来完成表单的填写。

在页面中单击鼠标右键，可以看到在下拉菜单中新增了3个菜单项。单击"填写个人资料"菜单项可填写或修改个人的资料；单击"填充当前网页"菜单项可填充当前页面的表单；单击"显示软件主窗体"菜单项，软件将会智能地判断当前浏览器是否支持显示面板，如支持则将会在左侧的浏览栏显示注册器的主窗体。

ATONREG安装十分简单，从网站下载安装程序后双击它，按照提示说明操作即可完成安装。安装过程中不会询问安装路径，安装程序将直接拷贝一个名为Atonreg.dll文件到Windows的系统目录和一个Atonreg.inf文件到Windows的inf目录。卸载时需先进入Windows控制面板中的"添加删除程序"，选中"aton网站注册器"然后单击"添加/删除"按钮可安全卸载该软件。软件卸载会在删除所安装文件的同时把在注册表中添加的信息删除。

ATONREG是一个共享软件，大家可以到以下一些软件类网站去下载。

应用心得

快捷彻底的反安装工具Uninstall Manager

安徽 李刚

软件世界精彩无限，面对层出不穷、形色各异的各种软件，每每按捺不住激动的心情，总想装进自己的爱机，尝试它们种种新奇的功能，可过不了多久，硬盘就被塞得满满的，Windows系统也变得臃肿不堪。看来不请个软件卸载工具还真不行。

对于软件卸载，Uninstall Manager是非常出色的，笔者一直在使用。别看它个头小，安装后也不过800kB多一点，但它提供了诸如应用程序的完全卸载、系统垃圾文件清除、系统文件（包括autoexec.bat、config.sys、win.ini、system.ini、system.dat、user.dat）的备份与恢复、系统文件版本改变检查等功能，它们对于维护Windows系统可是至关重要的。它的最大特点就在于操作简单，容易上手，不像其他同类软件，界面繁杂，用户不知从何入手，而且在做硬盘快照的速度上领先其他软件不少，使用效果很好。

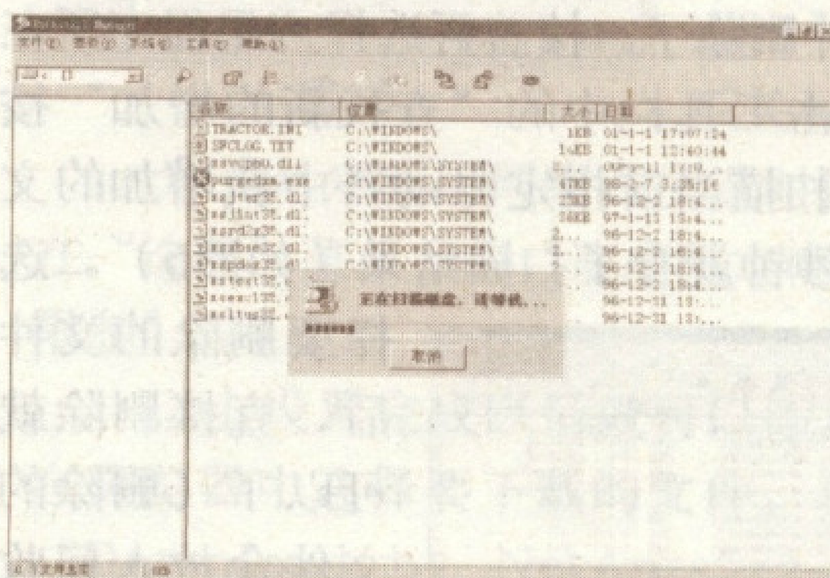
该工具通过比较应用程序安装前后硬盘文件的变化情况来分析该程序在硬盘中安装的文件，以及安装软件在系统配置文件中添加的运行设置，把应用程序添加到系统的任何设置和复制的文件非常直观地在其窗口显示出来，你可以有选择地进行删除，以彻底地删除这个应用程序。至于该应用程序在系统注册表或启动配置文件中添加的设置，完全可以通过事先备份、事后恢复的方法，彻底地把系统配置环境恢复到应用程序安装之前的状态；这是最彻底的删除方法。

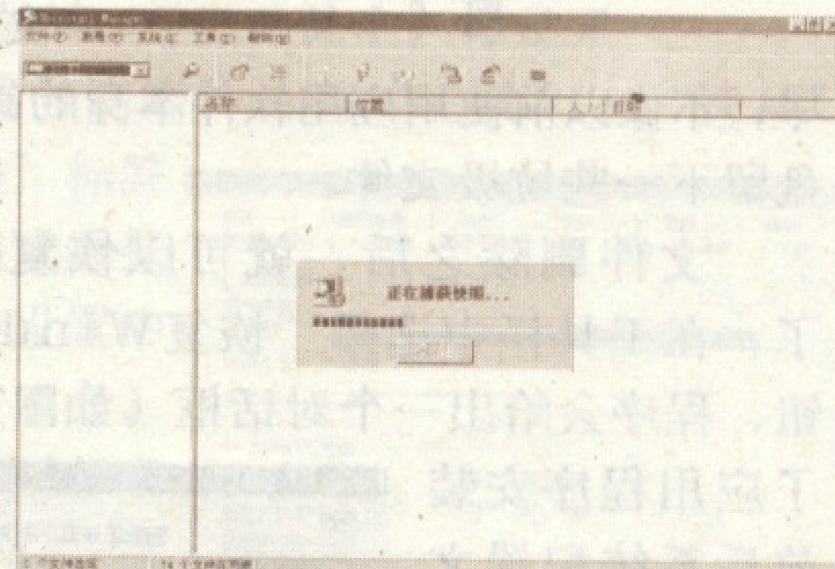
下面把使用Uninstall Manager卸载软件的具体操作过程介绍如下：

该软件的安装过程不再赘述，几个回车之后，即可完成安装（如图1）。第一次启动Uninstall Manager时，程序会自动扫描C盘(如图2)，速度非常快。C盘完成“快照”之后，在窗口左上角的磁盘驱动器下拉列表中选择D盘，单击工具栏中最后一个按钮“捕获快照”，程序开始扫描D驱动器的文件结构（如图3），最后给出D驱动器的扫描结果，包括文件和文件夹总数，以及它们所占用的磁盘空间（如图4）。此时的程序窗口中并没有任何文件或文件夹列表。同样对其它的磁盘驱动器也进行上述操作。最后，选择工具栏中的“备份Windows设置”按钮，在出现的对话框中确认备份Windows系统配置文件和系统注册表。现在可以退出该程序了。哈哈，以后我们就可以高枕无忧了，尽情地安装和试用各种软件吧！（安装软件后，可不用再进行以上操作，除非觉得有保存当前状态的必要。）



图 1


图 2


图 3

某个软件安装后，试用一段时间，觉得没有安装的必要，需要将其从系统中删除时，可启动Uninstall Manager。首先会在左窗口中，显示出C盘中内容发生变化的文件夹，而在右窗口中会显示出C盘中所有新增的文件（如图5）。选择要删除的文件时，可要看清楚了，不要把你最近建立的重要文档资源也选择上。单击右键，在弹出的快捷菜单中(非常实用哟，包括查看文件内容、显示文件属性、反向选择文件、移动文件到指定路

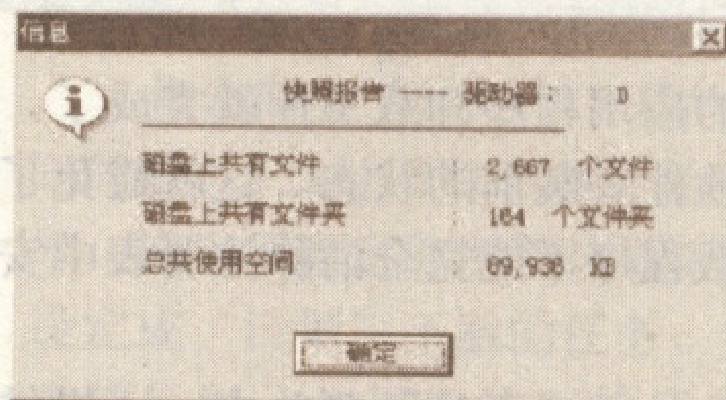
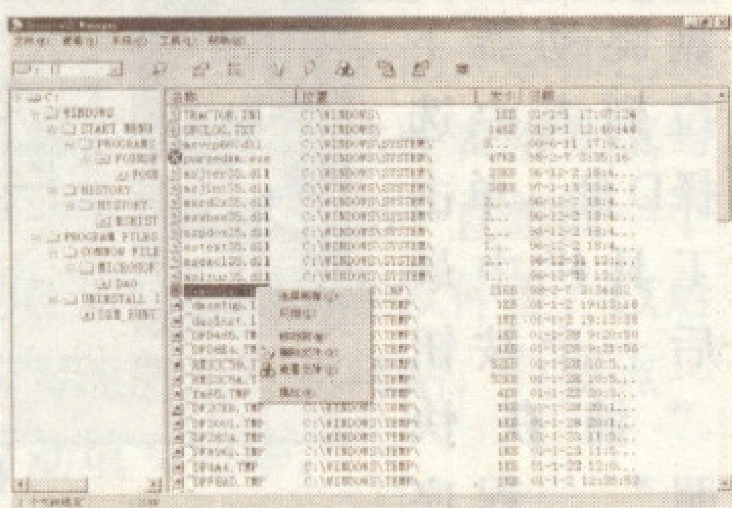
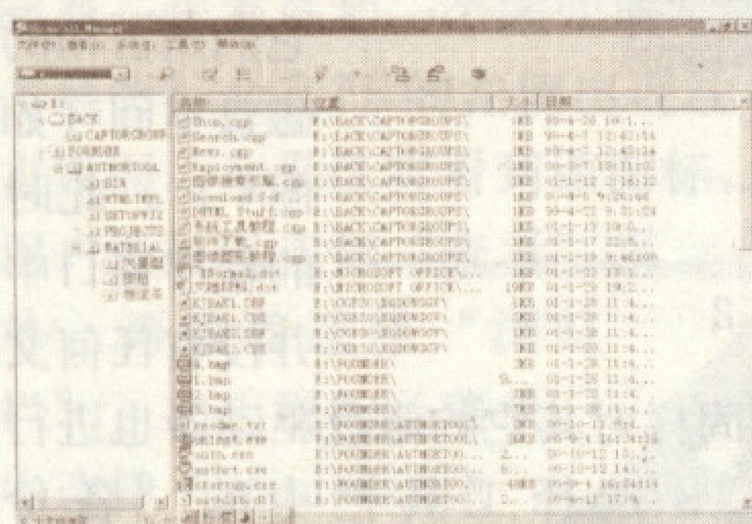


图 4

径等功能，尤其是程序提供了一个独立的文本观察器，利用它可以查看文件内容。虽然它支持的文件格式并不丰富，但是使用绝对简单，效果不错），选择“删除文件”就可以把C盘中新增的文件删除了。接着再选择应用程序所在的驱动器，单击工具栏中的“查找新的增加”按钮，程序开始扫描当前指定驱动器中新增加的文件，只用三四秒钟就有了扫描结果（如图6）。选择要删除的文件后，直接删除就可以了（删除的文件会放入回收站中）。通过以上操作，安装程序复制硬件中的文件就可一网打尽，不像以前使用应用软件本身的卸载程序会在硬盘留下一些垃圾文件。


图 5


图 6

文件删除之后，就可以恢复系统配置文件了。在工具栏中选择“恢复Windows设置”按钮，程序会给出一个对话框（如图7），其中提供了应用程序安装前后系统配置文件发生变化的列表，单击界面中的OK按钮确定，程序会自动引导系统启动，并完成系统配置文件恢复。到此，彻底的应用程序卸载工作就完成了，系统也就恢复到了软件安装前的状态。这就避免了有些软件本身的卸载程序不能完全清除注册表中安装信息的缺点。

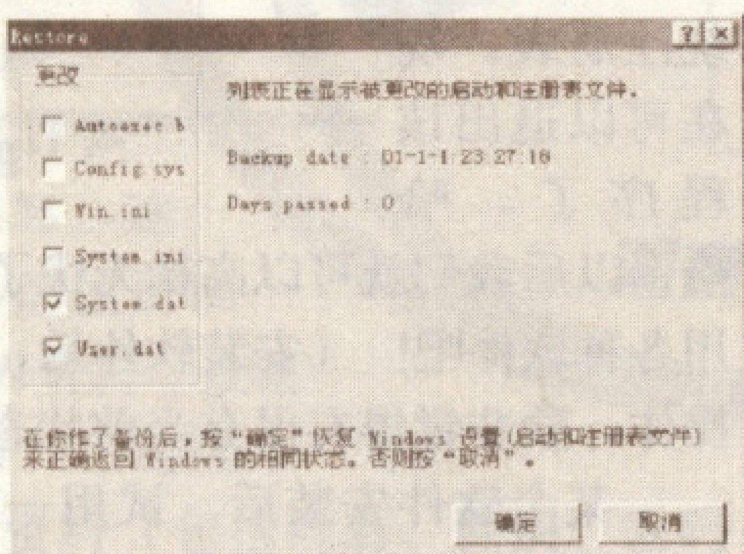


图 7

Uninstall Manager“工具”菜单中，还提供了以下3种实用功能:

检查复写：用来扫描系统文件，主要是dll、drv、vxd……文件是否被应用程序修改，检查结果（如图8）。

系统文件检查器：如果发现文件已损坏，它会提示你恢复原始文件，检查的文件夹和文件类型都可以自行设置。此功能仅限于Windows 98系统。

图 8

快速清除：用来清除磁盘垃圾文件，主要是一些扩展名为tmp、bak和dir的文件，Windows正在使用的临时文件是不能被清除的。

好东西当然不能独享，可以到ftp://ftp02.softhouse.com.cn/download2/19670um310.exe下载。

智能下载　轻松无限

安徽　hanzi

上网就需要下载，网友们在网上冲浪肯定免不了要经常下载大量的资料文件，但是国内白天的上网速度实在令人不敢恭维。深夜倒是不错，速度还可以，况且网费还减半，但是总不能为了下载几个文件经常开夜车吧，这样身体也受不了。有没有更好的办法呢？有，那就是“智能下载”。所谓“智能下载”，就是在你休息的时候让电脑自动开机，通过支持定时下载的软件（如NetAnts或FlashGet)自动下载任务，然后再自动关机，免去你时刻守着电脑熬夜之苦。“智能下载”能让你既省钱又省力，轻松无限。

实现智能下载，需要做的事情有以下3项：让电脑定时自动开机；设定NetAnts或FlashGet让其自动下载任务；将NetAnts或FlashGet加入“启动组”。下面具体介绍一下。

一、让电脑定时自动开机

1. 我们都知道，ATX电源在正常关机以后，并没有完全切断电源，主板上的电源管理芯片仍然在以极低的功耗工作着。因此，我们可以通过设置BIOS来让电脑定时自动开机。启动电脑，当屏幕出现“Press DEL to Enter Setup”字样时，迅速按下“Del”键进入BIOS设定界面（如图1）。选择“Power Management Setup”选项，按Enter进入。

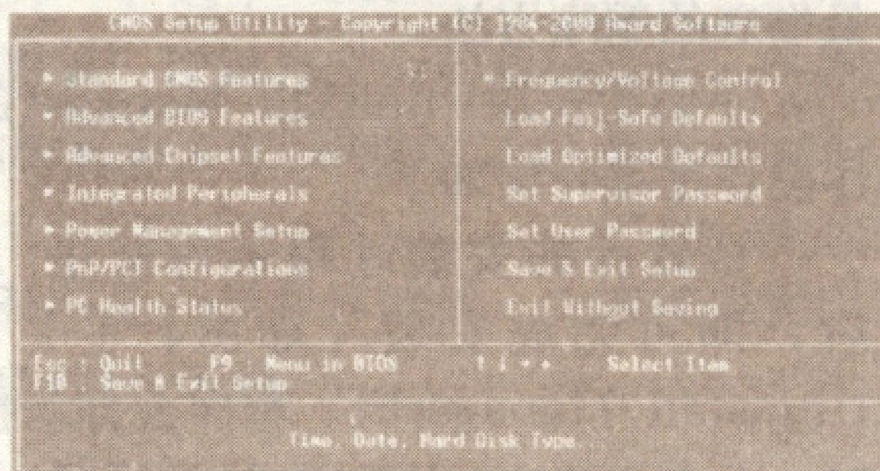


图 1

2. 在“Power Management Setup”画面中找到“Wake up Events”项（如图2），按回车键。在其下的界面中选择“Power On/Resume by RTCAlarm”，将其值用“PageDown”键改为“Enabled”。然后设置“Date(of Month)”为你希望的系统定时启动的日期，比如6日，如设为“0”，表示每天都启动；在“Resume Time(hh:mm:ss)”填入系统定时启动的时间，比如填入上网速度较快的时间“3:00:00”。最后别忘了选“Save & Exit Setup”保存退出。经过上述设置，你就可以像平常那样“关闭”系统，到时电脑就会自行启动了。另外，笔者用的是EPOX 8KTA3主板，BIOS版本为Award BIOS V6.00PG，不同主板的BIOS界面可能与以上不尽相同，但基本上都大同小异。

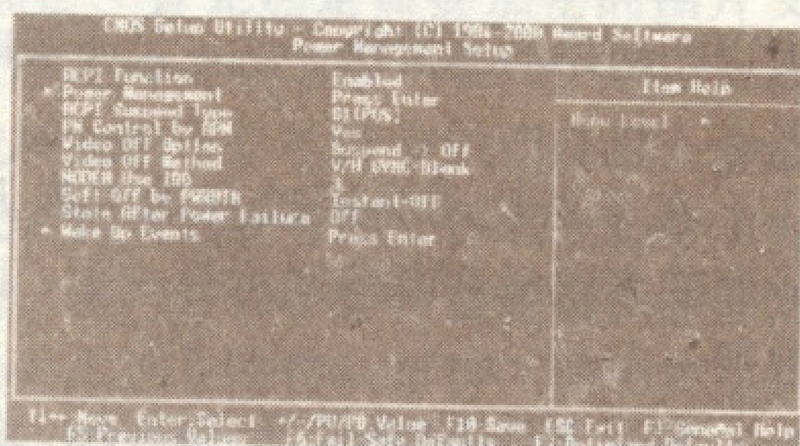


图 2

二、设定NetAnts或FlashGet让其自动下载任务

1. 对于NetAnts（网络蚂蚁）的设置

这里以网络蚂蚁1.23中文版为例，它的计划任务功能设置过程如下：

启动网络蚂蚁，在主窗口中选择“选项”菜单，单击“参数设置”，在打开的对话框中单击“默认设置”标签，设置好各选项，设置蚂蚁个数为5，将“立即下载”前复选框中的勾去掉（如图3）；

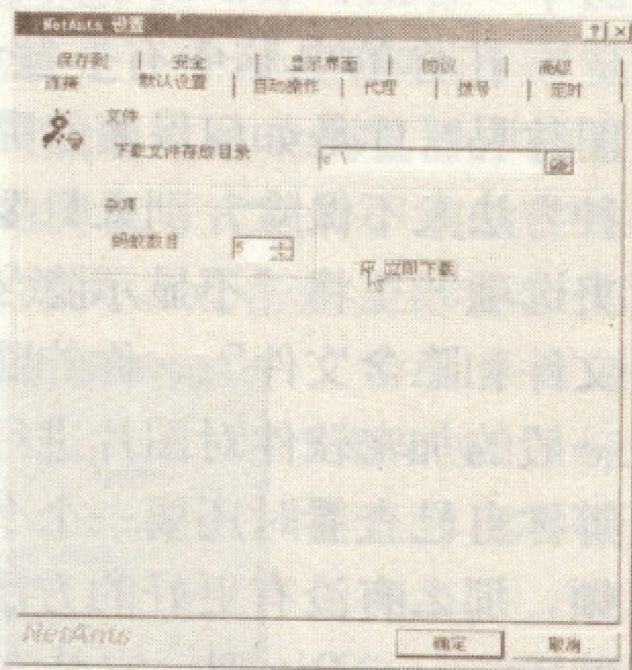


图 3

设置“拨号”标签，在“使用拨号网络连接”前打勾（如图4），选择“拨号连接”，输入“用户名”及“口令”，选中“必要时自动拨号”。

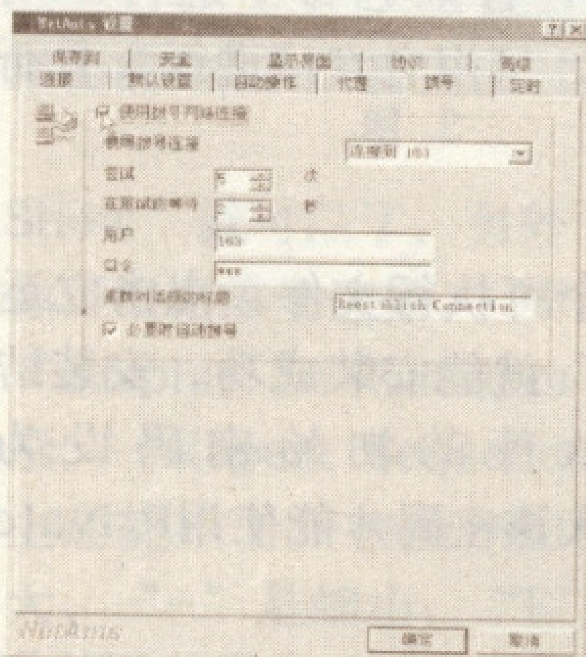


图 4

设置“高级”标签，选中“启动后立即开始所有任务”以便启动后立即下载；在“当文件存在时”的下拉列表框中将默认值“提示我”改为“自动更名”，以防万一出现这种情况时电脑让你确认而造成下载不能继续；将“显示通知讯息”前的勾去掉；选中“下载完成后挂断”、“下载完成后退出”、“下载完成后关机”（如图5）。

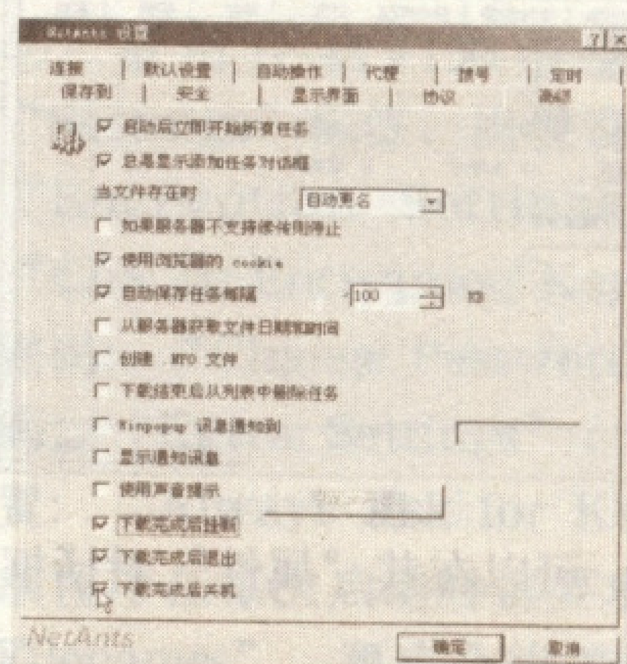


图 5

为了充分利用网络在所选时段的高速特性，在“选项”菜单下的“速度限定模式”选择为“无限制”。

以上设置完成以后就可以添加下载任务了，在浏览器中选择要下载的文件，单击右键，选择“Download by NetAnts”，在弹出在对话框中，选择要保存的目录，加入注释，确定即可。因所选时间段下载速度与平时相比较快且网费优惠，你可以多添加几个需要下载任务。

2. 对于FlashGet（网络快车）的设置

设置“拨号网络”。在“工具”→“选项”→“拨号网络”标签中，选中“完成后挂断”，在拨号设置中填入用户名及口令。再选中“如果断开重拨”（如图6），这样在完成下载任务后即可自动断开连接了。

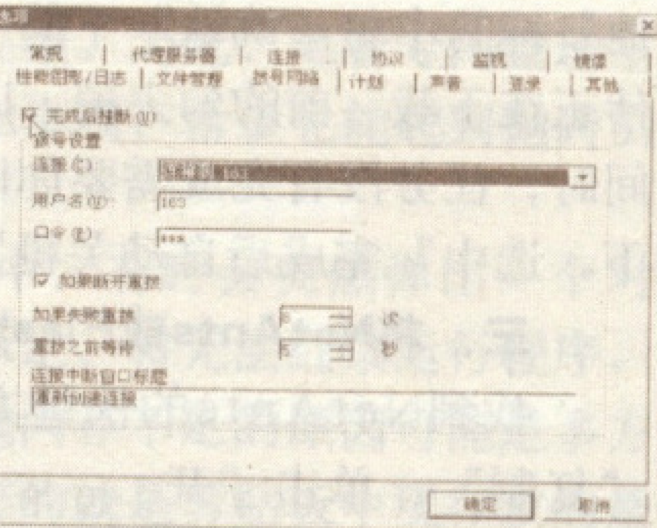


图 6

设置“常规”标签。在“工具”→“选项”→“常规”标签中，选中“程序开始运行即开始下载”和“如果出现错误则停止下载”。

指定所要“计划”下载的任务。与NetAnts不同的是，FlashGet不是开始下载任务后就自动拨号，你必须指定你所要计划下载的任务。对于没有设定成“计划”下载的任务，它是不会去下载的。也就是说，如果你的下载任务中没有一项是“计划”下载的任务，FlashGet就不会自动拨号，“智能下载”也就无法完成。添加“计划”下载的方法如下：当你添加新任务时，在弹出的“添加新的下载任务”的提示框中，在“开始”选项中选中“计划”即可。如果你需要添加多个下载任务时，有一个更简单的方法，那就是在“工具”菜单中的“默

认下载属性…”对话框中，选择“开始”中的“计划”即可（如图7），这样可以免去你每次添加新任务时都去选择之苦。如果已经有了添加的任务，可以在其“属性”对话框中，将其改为“计划”。

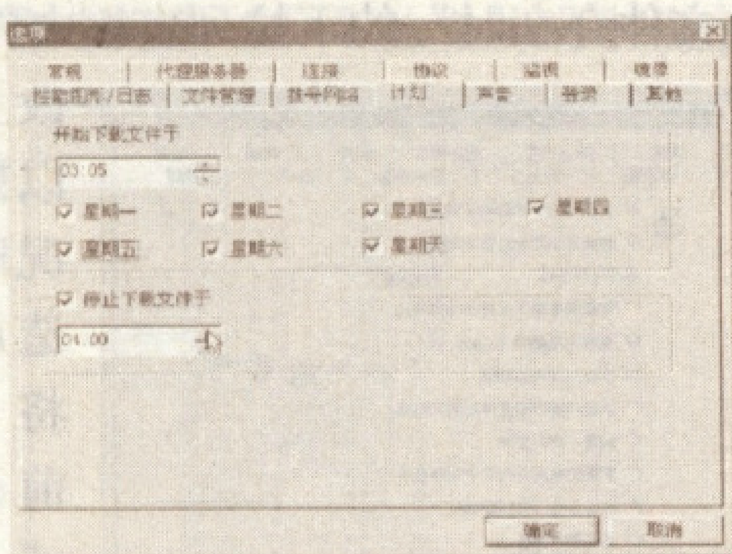


图 7

设定定时下载的时间和完成后自动关机。与NetAnts不同的是，FlashGet必须设定定时下载的时间，否则它不能自动拨号。在“工具”→“选项”→“计划”中，输入你想要开始的时间和日期。请注意这里输入的定时下载时间一般情况下要比你在BIOS中设定的开机时间晚2-4分钟为宜，这主要是给电脑和FlashGet以足够的启动时间。另外，为了防止由于网络传输速度过慢下载的任务迟迟不能完成但始终连接网络浪费你高昂的网费情况，你也可以选择“定时挂断”。选中“停止下载文件于”，输入你希望停止下载的时间即可。但是如果你选择了“定时挂断”功能，你还必须在“其他”标签中将“确认”下的“退出FlashGet时有文件正在下载”前的勾去掉，以免到了定时挂断的时间时，任务没有完成需要你确认。在“工具”菜单下，选中”完成后自动关机”。

三、将NetAnts或FlashGet加入“启动组”

找到NetAnts的快键方式，单击右键，选择“复制”。单击“开始”→“程序”→“启动”，单击右键，选择“粘贴”（如图8），即可将NetAnts加入“启动组”，下次电脑重新启动后，NetAnts就可自动加载了。FlashGet的加入与此相同。



图 8

四、“智能下载”注意事项

如果你的系统设有开机密码，请一定取消。如果你的Windows在启动时要求输入网络登录密码，也请取消。也就是说不能让系统提出任何需要手动干预的请求。

必须保证你的电脑和你的爱猫有电源供应。不提供能量，它们当然就不干活了，同时也要把你的猫的开关打开，让它时刻保持备战状态。

有朋友讲显示器是否可以不开，当然可以不开啦，显示器是给人看的，你都跑去睡大觉了，还让显示器亮着给谁看（开个玩笑），怎么样，省钱吧!

在电脑始终处于打开的状态下，你也可以用网络蚂蚁的定时下载功能来达到下载的目的。具要做法为：设置“定时”标签，选中“定时下载”，设置好定时下载的时间，不要选择“定时挂断”即可。当然这不如以上设置来得经济实惠。

在添加下载任务时，尽量到大网站去下载，因这些网站的速度快一些，且下载时一般不会出错误。

在准备让网络蚂蚁自动下载大量文件以前，最好能亲眼看着电脑试运行一下，以防不测，造成浪费。

到此所有的设置都完成了，你还不赶紧去睡觉，说不定还能做个美梦呢！等你美梦醒来，勤奋的蚂蚁、快车已为你搬来累累硕果，你尽管去收获吧!

用Private Pix为你的私人图片加把锁

山东　黄家贞

在你的电脑中有一些不希望别人看到的私人图片吗？你是如何保密的呢？将目录改为隐含？这种方法太不保险，别人只要在“查看”中的“文件夹选项”里将“不显示隐含文件”改为显示“系统文件和隐含文件”，你的隐含目录将暴露无遗；用一般的加密软件对图片进行加密吗？速度慢不说，等你自己查看时还要一个个进行解密，操作很是麻烦。那么有没有更好的方法呢？答案是肯定的！试试Private Pix吧，它是专门用来保守你私人图片秘密的。该软件在运行时要求你先输入密码，密码正确后才会出现主界面，否则它将不运行。用Private Pix加密的图片，可用它直接进行查看而无需解密，方便多了。

软件的安装与使用

从网上下载的是一个可执行文件，点击它运行，然后一路按“Next”就能安装成功，安装结束时它会提示你该软件的初始密码设为“Private”，你必须输入该密码才能使用Private Pix。

软件运行后界面（如图1），与常见的图片浏

览器很相似，整个窗口分为三部分：左上部的窗口是显示文件目录结构的部分，左下部的窗口显示相应的文件列表，右侧的大窗口是图片的预览区。

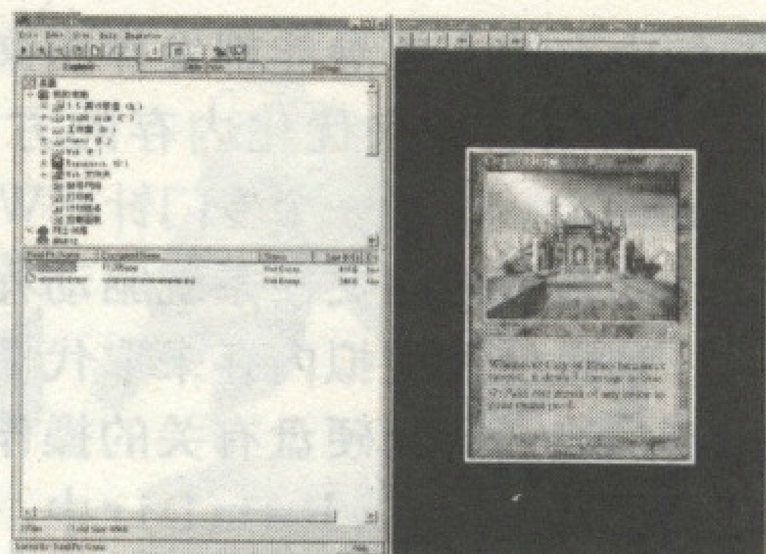


图 1

1.加密解密

加密、解密是Private Pix最重要的功能了，先来看看如何加密：首先选定需要加密的图片文件，然后单击工具栏中的“Encrypt file(s)”按钮，图片立即就被加密了，这时它的图标也会变成了一张彩色的纸。其实该图片的文件名也发生了变化，如果你不信，可打开资源管理器看看，你会发现文件名被改为一串组合奇怪的字符；调用其他的图片浏览器休想查看到图片，加密的目的也就达到啦。如果你只是用Private Pix来查看图片的话，无需对图片进行解密，如果想使用其它的图片浏览器查看，还要先将图片解密才行：选中图片，然后单击工具栏中的“DEcrypt file(s)”按钮，解密就完成了。

2.浏览图片

还记得我们前面提到过Private Pix有一个图片预览区域吗？其实它就是一个小型的图片浏览器。对于加密的图片，只能通过这个浏览器才能正确查看。除了即点即显的浏览方式之外，该软件还提供了幻灯片式的显示方式。点击左上部窗口的“Slide Show”标签，弹出界面（图2），在“Speed”中拖动滑动条设定间隔显示的时间，最后点击一下“Run Show”就可以了。另外“Options”有三个选项，你可根据需要选择。“Full Screen”，全屏显示；“Display in Random Order”，按随机次序显示；“Repeat Sequence”，连续重复显示。界面上还提示了一些操作的快捷键，如：“+”是放大，“-”是缩小，“E”是加密，“D”是解密等等。

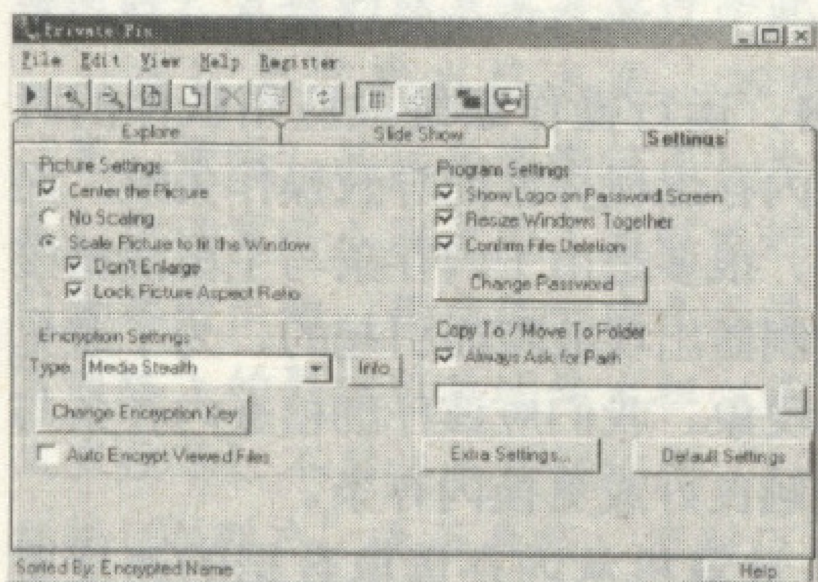


图 2

3.软件设置

最后让我们来看看软件的设置。点击“Settings”标签，出现设置窗口，选项比较多，“Encryption Settings”，设置加密的类型；“Change Encryption Key”，更改加密图片的的密码；“Change Password”，修改该软件登录密码；“Extra Settings”，在这个窗口中你可以设置：“Always Ask for Key On Start”，是否要求程序在每次启动时都要求输入密码；“Secure Filenames”，更安全的文件名。

该软件当然也有图像浏览工具都必备的其他功能，用过的朋友相信很快都能上手的。Private Pix是共享软件，不注册有功能限制，软件大为872KB。你有私人图片需要保密吗？那快下载一个，用它给你的图片加上一把锁吧！软件下载地址是http://www.tropsoft.com 。

内存使用诀窍集锦

江苏 望月

一般来说，计算机运行的速度在很大程度上受内存大小的影响，其速度的提高与我们正确合理使用内存有着很大的关系。为此，笔者专门整理了内存的有关使用技巧和事项，希望它能起到抛砖引玉的作用。

使用电脑的过程中，有时会突然弹出一个对话框，提示我们内存不足，将无法继续运行程序，这是怎么回事呢？引起内存不足的原因可能是多方面的，其中一个很重要的就是剪贴板中现存放的是一幅图画或相当篇幅的一段文本占用了相当大的内存，从而导致了内存的不足。为此我们应该及时清除剪贴板的内容。具体操作步骤为：用鼠标依次单击“开始”→“程序”→“附件”→“剪贴板查看程序”，在弹出的“剪贴板查看程序”窗口中单击“编辑”菜单下的“删除”命令，就可以达到目的了。

通常服务器对内存的要求较高一些，如果我们在服务器中同时打开多个服务时，原有的内存可能就不能满足要求，那么我们这时该怎么办呢？也许你会毫不犹豫地说，给服务器增加内存呗！当然，增加内存固然可以解决一些问题，但这并不是解决问题的全部，因为增加内存就意味着增加成本，因此我们应该采取合理分配内存的方法来解决这样的问题。首先我们应该对系统的内存需求有一个清楚的了解，仔细查查有哪些程序在占用内存，

并将一些对本系统无用的功能从中删除。例如，我们可以删除不必要的协议和服务，以便让出更大的内存供应用程序使用，同时也为网络和处理器的工作减少了许多负担。另外，还应合理地分配各类应用服务，有些人喜欢将诸如NetWare网关服务、RAS、DHCP、WINS、DNS等多种服务集中在一台服务器上，以方便管理。事实上这种做法是很不科学的，并且非常容易产生服务器内存的不足，正确的方法是将多种服务平均分担到几台服务器上，以便减少服务对内存的需求。

在使用电脑的过程中，我们经常会发现系统会时不时地弹出一个对话框，来提醒我们内存出错了。其实出现这种现象的原因很多，例如Windows系统中运行的应用程序可能会非法访问内存，或者内存中同时驻留了太多应用程序而占用了太多的内存空间，或者是系统同时打开的操作窗口太多而内存反应不过来，也或者是应用程序相关配置文件不合理等原因。那么我们该如何解决这种故障现象呢？此时，我们应该及时清除内存驻留程序，减少活动窗口，重新调整配置文件，或者是重新安装操作系统和应用程序。如果上述操作还不能解决问题的话，我们就可以把内存进行升级，然后重新启动计算机再试试。

有很多人在对电脑进行升级时，往往只注重对内存的升级而忽略了对其他配件的同步升级。其实这种升级的效果不是很好的，因为升级之前每个配件之间是匹配工作的，而升级之后就会自动打破这些配件之间的协调性。因此我们在升级内存的同时，也要适当地考虑其他配件的同步升级，特别是对硬盘，因为内存与硬盘之间的联系非常紧密，尤其是虚拟内存的实现要靠位于硬盘上的分页文件来完成，硬盘性能直接影响着内存的工作。

尽管我们在视窗操作界面下可以同时打开多个操作窗口，但我们并不提倡这种做法，因为在Windows系统下，一个窗口就代表一个程序，同时打开多个窗口就意味着同时打开了多个程序。这样每个窗口可能分到的内存资源就变得非常有限，从而影响每个程序的打开或者运行速度，严重的可能会导致计算机死机。为此，我们应该把暂时不需用的窗口关闭掉，以便能节省内存提高程序的运行速度。

内存对系统的影响是很大的，如果能够合理地优化内存，将可大大增强系统的整体性能，于是各个玩家都设法对内存进行“软硬兼施”，以期把内存的全部潜能都发挥出来。在这里笔者提供一则用软件来优化内存的方法，该软件名叫vRamDir，它是一个专门针对Windows操作系统设计的虚拟内存文件系统驱动程序。在它的管理下，可以使用虚拟内存来取代惯用的虚拟磁盘，从而加速所有同硬盘有关的操作。由于所有的临时文件都存放在vRamDir中，不再放置到硬盘上，因此能够减少硬盘碎片化的机会。它可以在Windows 95/98操作系统环境下使用。可以到Download（www.download.com）站点去下载vRamDir程序，下载对象是vram110t.zip。

选购内存条时，应该根据需要以及计算机的实际配置来进行，以免造成资源和经济上的浪费。如今主流电脑的配置方案中，128M和256M是两个标准的配置。128M内存是入门级电脑用户的“够用”选择；而256M对于现在的电脑配置方案来说，应该属于那种“好用”的配置方案了，它已能满足现今包括Win2000在内的操作系统及发挥硬件性能的3D游戏的基本需求，加上现在内存便宜，所以256M的容量是最好的推荐。

在NT服务器中，如果我们发现系统存在内存不足时，就需要增加内存。那么，到底还需增加多大的内存容量呢？一般可通过以下的方法来确定：首先，查看服务器上分页文件（pagefile.sys）的大小，如128MB；接下来打开性能监视器，选择报表方式，添加Paging File（分页文件）对象下的%Usage（使用率）计数器，并测试其值，如10.367；最后计算%Usage × 分页文件的大小，即128MB × 10.367% ≈ 13MB，所以还需要增加13MB的物理内存。

当启动电脑、运行操作系统或应用软件的时候，常常会因为内存出现异常而导致操作失败。而在失败的原因中，很多是由于内存条与主板插槽接触不良、内存控制器出现故障而引起的。为了避免这种经常死机的现象，我们应该仔细检查内存条与插槽是否保持接触良好或更换内存条。

大家知道，计算机从内存读取数据的速度要比从磁盘中快得多，无奈内存的空间非常有限。为了提高计算机读取数据的速度，常常会把硬盘的一部分空间划出来作为额外内存使用。具体操作方法为：在控制面板中打开系统属性对话框，然后用鼠标单击此对话框中的“性能”标签，再单击“虚拟内存”按钮，复选“让Windows管理虚拟内存”，最后单击“确定”按钮就可以了。



客座专家　龚胜　苏旅

宽带网，究竟够不够宽？

编者按：前一段时间，杂志社收到了一位“网虫”对“宽带网”的投诉，讲述了自己用上宽带网后的苦恼，我想随着网络的快速普及，这个问题具有一定的普遍性，现请我们的客座专家龚胜先生就宽带网做一期专题问答，希望对大家有所帮助！

读者 shj830109：一个苦恼的网虫！

我是一名普通的宽带用户，日盼夜盼，经过了20天“奋战”好容易装上了杭州网通公司所谓的“宽带”，谁知它又和我们用户开了一个大玩笑——宽带不宽！所谓的10M不过是一个“美味”的诱饵罢了（实际大约128k至256k）。

以前上中国电信，￥被“榨”得可以，现在还让我们自己送上门去，无奈地被榨取每一分血汗钱。似乎谁都认为我们是一块大肥肉，现在不榨更待何时？百姓的悲哀真是莫过于此啊！

我认为宽带当然要宽，不然怎么称得上是“宽”带呢？其次要宽带何用？为何要宽？我认为我们申请宽带入网是为了能够更好地享受网络给我们带来的乐趣，现在这一点是我没有得到的。看一下网络上的影视节目还整天担心带宽问题，这不，又塞住了！不禁让人怀疑你们“1000M到小区100M到楼10M到户”是否真实。有时下载速度甚至只有50k-80k，一般也只有100多k。

WEN TI JIE DA

问题解答

这位朋友提出的问题很具有代表性，但是首先应该指出，你的一些认识并不是十分准确的。下面首先谈谈我对宽带网的看法和理解，以及有关宽带网络的其他问答供你参考。

1．什么是宽带网，应该说现在并没有一个十分明确的定义。

用户都期望网络的带宽越大越好。但什么是宽带网，国内目前并没有一个确定的标准，但有一点是肯定的，宽带网从功能和结构上应划分成骨干层、汇聚层和接入层，现在大家普遍关心的只是接入层的速度。有的说是256k、有的说是2M、有的说是10M。我个人理解宽带接入是一个相对的概念，应将其与目前应用最广泛的“窄带”接入技术（56k Modem）比较，一般只要实际连接速率在56kbps的4倍（256kbps）以上，从国内目前的情况看，视为宽带接入已不为过了，而宽带网骨干层的速度至少应该在1000M以上。

2．入户的速率与实际上网的速率是有较大差别的。

首先要澄清一个概念：大家常说要买56k的猫（Modem），其中的56k指的是这个猫的传输速率为56kbps(位/秒)。而如果用常用的存储单位字节（Byte，1 Byte＝8bit）来衡量这个猫，它的传输速率就变成了7bps(字节/秒)，这是理论值，一般的猫达不到，通常在5k左右，这其中有许多影响因素：如线路质量，数据校验等。所以10M指的是传输速率，而且这里所说的10M也仅仅是小区内部用户之间的传输速率。而你所期待的家家电脑都像在一个局域网中，无论访问任何站点都能稳定达到10M甚至100M的速度，从目前的技术条件看还是不太可能实现的。你现在上网连接速率（下载速率在100k左右，折合为实际连接速率已达到1Mbps左右），已经完全够得上目前国内“宽带网”的标准了。只要价格合理，你尽管放心用你选择的宽带服务上网吧，不必为此大发感慨。不过我相信，你所期待的家家电脑都像在一个局域网中，无论访问任何站点都能稳定达到10M甚至100M的真正高速互连时代总有一天会真正到来的。

3．警惕服务商混淆“宽带接入”和宽带网的概念。

现在有的小区网络服务商提供每户10M接入不假，但它们并没有自己的骨干网络，出了小区就得

租电信的公共网，他们能租512k或者1M就不错了，有的甚至只租64k。毫无疑问，这样肯定谈不上是什么"宽带网络"，因为出了小区后的实际连接速度很可能比拨号上网还低。如果遇到这种情况则可以视运营商有欺诈行为。当然你所遇到的情况并不在此例。

随着网络技术的发展与应用水平的提高，人们越来越发现提高网络带宽是极为重要的。请问宽带网概念的提出是基于怎样的一种应用，它的界定又是怎样的呢？

信息化社会的到来就意味着人们对信息的需求量和流通量的剧增，这种剧增在不同的阶段有不同的表现。现阶段在网络领域里，其重要体现就是对活动图像、多媒体教学等大量数据的传输需求，宽带网是承载信息流通的载体，宽带网络在信息化社会中的作用就好像高速铁路、高速公路和飞机在工业化社会里所担当的重任一样。

宽带网络的界定并没有一个十分准确的定义。但一般认为入户带宽在256kbps以上（有一说在2Mbps以上），能满足普通视频图像传输需求的广域网络，我们就称其为宽带网络。

请问目前国内宽带骨干网络主要采用了哪些技术？

目前国内宽带网骨干层主要采用了以下技术：

1. 千兆以太网技术（GE）

GE与以太网、快速以太网兼容，世界80%以上的网络节点为以太网形式。GE的实施具有直接、快速和千兆位的特点，设备便宜，传输距离达100km，可以满足城域网需要。

GE重新定义MAC层，接入冲突检测引入"载波扩展"，但少于512字节帧的载波扩展部份都没有承载用户数据，浪费带宽；以太网平均帧长约200-500字节，GE实际速率能达到390-977Mbps。

2. 异步转移模式（ATM）

ATM采用53字节固定长度的信元（Cell）作为基本传输数据单元，是一种面向连接的传输技术。数据传送前需先建立虚通道，接下去的数据传送将一直沿着这条虚通道进行。

以信元为传输单元、采用虚通道连接的网络具有良好的流量控制机制和QoS，减少信号传输时延。ATM的工作机制使其在实时应用和服务质量分级方面具有不可比拟的优势。

ATM技术可以简单被视为是一种"信息传输的立交桥"，目前普遍的连接速度在155M以上。

3. 动态分组传输技术（DPT）和POS技术（IP over SDH技术）

DPT是一种提供SONET/SDH传输的可靠性和恢复功能而无需增加不必要的IP业务开销的光传输技术。它采用两条反向循环的光纤环路同时用于传输数据和控制业务，使用空间复用协议（SRP）在分组环上提供分组寻址、分组剥离、带宽控制和信息传输控制等功能，SRP环形结构对端口数需求少。

POS技术将IP包直接封装到SDH帧中，提高了传输效率。采用高速光纤传输，以点对点方式提供从STM1到STM64甚至更高的传输速率。

我想了解一下，现在除了普通的电话和ISDN窄带接入方式外，还有哪些宽带接入方式？它们各自的费用和特点是什么？

现在宽带接入是很热门的话题。据我了解，目前宽带接入主要有ADSL、Cable、以太网、卫星等方式。

ADSL是现在最成熟的宽带接入方式。它利用现有电话线路和交换设备，改造费用低，下行速率一般可达1Mbps以上，而且带宽是独享的。初装费一般在一、两千元，用户端需增加一个专用的ADSL Modem，使用费用采用计流量和包月结合的方式，最低在一百多元。

Cable接入又称为HFC（Hybrid Fibre-Coaxial Cable，混合光纤同轴电缆）接入。利用了现存的有线电视网络，但线路和设备的改造费用较大。速度最高可达30Mbps，但是共享带宽，如果同时上网的用户多了，不仅速率将急剧下降，还将影响到电视的收视效果。初装费较高，一般在三千元左右，用户端需增加一个专用的Cable Modem，使用费为包月制，一般为一百元左右。

以太网接入方式（FTTB+LAN），一般以住户相对集中的居住小区为单位，全新布线，技术成熟，并可以自行开发一些增值服务（如小区物业管理、VOD等），初装费较低，一般只需500元左右，用户只需在电脑上加装一块几十元的普通网卡即可。缺点与Cable接入一样，由于共享带宽，如果同时上网的用户多了，速率将急剧下降。

卫星接入也是值得一提的高速上网方式，利用美国休斯公司卫星DirecPC宽带系统，可提供400kbps以上的下行带宽。上行走原来的拨号、ISDN或DDN等地面线路，下行通过亚洲三号卫星传到用户的接收装置，使用直径0.75m的椭圆卫星

天线，费用一般按流量计。

我最近欲开一网吧，请问在共享接入方面，除了采用代理服务器的方式，是否还有其他更简单的方法？

你可以用ADSL/Cable/ISDN/PSTN共享路由器。小型局域网上网，使用共享路由器就是最佳的解决方案之一。

大多数共享路由器都内建DHCP服务器，内建NAT防火墙保护网络安全。功能设置和网络管理也很方便，通过浏览器（IE）就可执行所有功能设定和设备管理。还可通过设置用户权限进行用户管理，支持黑名单、白名单设置。如：可以限制某些共享用户只能收发E-mail（POP3、SMTP），而不准上网浏览（HTTP）等功能。

这类共享路由器一般都全面支持TCP/IP、IPX、RADIUS、SMTP、POP3、SOCKET、SNMP、Telnet等，支持流行的Internet应用软件Read Audio、Read Video、Internet视频会议、ICQ及网络游戏等。

共享路由器的价格一般在2000元左右，还是比较合算的。

最近我们城市在搞有线电视上网试点，需要花钱买一个3000多元的Cable Modem，请问Cable Modem与普通Modem有何区别？为何价格如此高？

Cable Modem与普通Modem在原理上是相似的，就是在有线电缆上将数字信号进行调制，然后在有线网（Cable）的某个频率范围内进行传输，接收一方再在同一频率范围内对该已调制的信号进行解调，解析出数据，传递给接收方。其在物理层上的传输机制与电话线上的调制解调器无异，同样也是通过调频或调幅对数据编码。实际上，Cable Modem的成本不应该比普通Modem贵多少，关键是现在产量很少，核心芯片涉及专利等问题，成本也很高，因此现在Cable Modem的价格较贵，如果以后有线电缆上网能普及的话，相信价格会很快大幅下跌。

最近我安装了ADSL，看资料说最高能达到8M的下行速度，但在实际使用过程中总觉得速度没有想象中的快，是何原因？

ADSL的下行速度一般在1-8Mbps之间，具体速度是动态分配的，与很多因素有关，其中最重要的一点是与用户到电信交换机房的距离有关，距离越远，速度越慢。另外还要澄清的一点是，这里的8M下行速度，应指8Mbps，折算成我们通常理解的传输速度就是约1MB/秒，若在1Mbps的话，也就是100多kB/秒的下载速度。除了以上因素外，还有一个重要原因是因为受到目前国内互联网的主干互联速度以及国际出口带宽的限制，使得ADSL在访问非本地网站时往往会遇到速度瓶颈，当然你就会觉得速度没想象中的快了。



晶合后院　怪猫问：*“天之痕”中三大魔兽在什么条件下才能出现，三大魔兽的名字我打不出来，我的输入法中没有那几个字。还得请各位高高手指点如何才能跟它们打。谢谢！*

答：桃杌（50000hp）

出现地点：巴蜀古王墓克敏宠物战

出现条件：

1. 龙舟主船上两位隋军队长，先解决上面那一位，然後回答“饶过他”。

2. 屋梁迷宫上要遇到隋军变化的石骨飞鱼。

3. 采要迷宫内两位冥府狱卒与一位夜叉，夜叉向主角求救时选择“离开”。

4. 贝壳海迷宫内一只猫鬼，将它打得快死时，再选择“放过它”。

5. 西母峰内两位乐仙女，对话时选择“否”。

6. 要答对西母峰内要主角猜种族的队伍（答案：蝙蝠精）。

7. 要答对巴蜀古王墓地仙的问题。

浑沌(75000hp)

出现地点：寒音刹主厅

出现条件：

1. 皇家仓库得飞贼王，要选择“阻止他”。

2. 要在云岗石窟跟剑仙战斗过。

3. 要在通天塔(第一次)的第二层战斗过。

4. 要在魔界中原遇到3只雪球怪。

5. 由魔界中原回到崩坏前的通天塔后，再回寒音寺。

饕餮(45000hp)

出现地点：次元交错迷宫之两出口旁的宝箱

出现条件：

1. 魔王迷宫中，遭遇抢宝箱的丁格时，选择“跟他抢宝物”。

2. 在江南原野遭遇两只火光兽与丁格时，选择“不救它”。

3. 在丁格变冤魂之后再调查这个宝箱，在宝箱争夺战选“不会”。

晶合后院 御剑燎原

晶合后院 紫云问：如何才能在“天之痕”中选结局？怎样才能选小雪或是玉儿的结局？

答：天之痕里面引入了一个好感度的概念。如果你经常和小雪对话，那么小雪对你的好感度就会上升，如果最后累积的好感度比玉儿对你的好感度高，那么结局就是你和小雪在一起！请看：

1. 废弃的河边空地茅屋，靖仇询问大家状况。先和小雪讲话（+1）；先和玉儿讲话（+1）。

2. 魔王岩外部水源地，得到竹马后再调查水源。选择一、再想想别的方法：玉儿（+3）；二、说服：玉儿（-3）。

3. 东莱齐二郎家，靖仇谈话对象。先和小雪讲话（+1）；先和玉儿讲话（+1）。

4. 泰山山顶，击败杨硕后安慰大家。先和小雪讲话（+1）；先和玉儿讲话（+1）。

5. 运输船上，独孤宁珂说话之后。先和小雪讲话（+3）；先和玉儿讲话（+1）。

6. 运输船船首甲板，靖仇去找玉儿时。先和小雪讲话（+3）；先和玉儿讲话（+1）。

7. 巨海鱼肚迷宫入口，靖仇谈话对象。先和小雪讲话（+1）；先和玉儿讲话（+1）。

8. 仙山岛第二道断崖，夜晚众人休息时。先观察小雪（+5）；先和玉儿讲话（+1）。

9. 然翁居女孩房间，靖仇谈话对象。先和小雪讲话（+1）；先和玉儿讲话（+1）。

10. 然翁居男孩房间夜，靖仇谈话对象。先和小雪讲话（+1）；先和玉儿讲话（+4）。

11. 然翁居女孩房间，靖仇谈话对象。先和小雪讲话（+2）；先和玉儿讲话（+1）。

12. 桃源仙境鲸鱼背营帐。与小雪谈话，小雪（+5）。

13. 桃源仙境月牙湾，鲸鱼背，夜。与玉儿谈话，玉儿（+1）。

14. 飞行巨剑上，靖仇谈话对象。先和小雪讲话（+1）；先和玉儿讲话（+1）。

15. 伏魔山森林，第二张平台，靖仇谈话对象。先和小雪讲话（+1）；先和玉儿讲话（+1）。

16. 伏魔山森林，第二张平台，靖仇谈话对象。先和小雪讲话（+2）；先和玉儿讲话（+1）。

17. 江都客栈二楼，靖仇谈话对象。先和小雪讲话（+1）；先和玉儿讲话（+1）。

18. 长沙隋营。选择回长沙郡，小雪（+1）。

19. 桃源仙境对奕亭，靖仇谈话对象。先和小雪讲话（+1）；先和玉儿讲话（+1）。

晶合后院 站长陈靖仇

读者 小虫问：我在玩《永远的伊苏2》时，在伊苏中枢需要吹响银之口琴消除前方的结界才能进行最后一战。但我一吹口琴就定在原地，主角一直作吹口琴状，结界也不消失，游戏也没有其它任何反应，请问这是怎么回事？

答：这是因为游戏进行到这里必须从CD上读取音轨，如果玩家使用的是“硬盘版”游戏或用了“虚拟光驱”程序，或者是有关CD音轨的软硬件设置有问题，都会出现这种“定版”的现象，因此只有使用正版游戏软件才能保障游戏的正常运行。

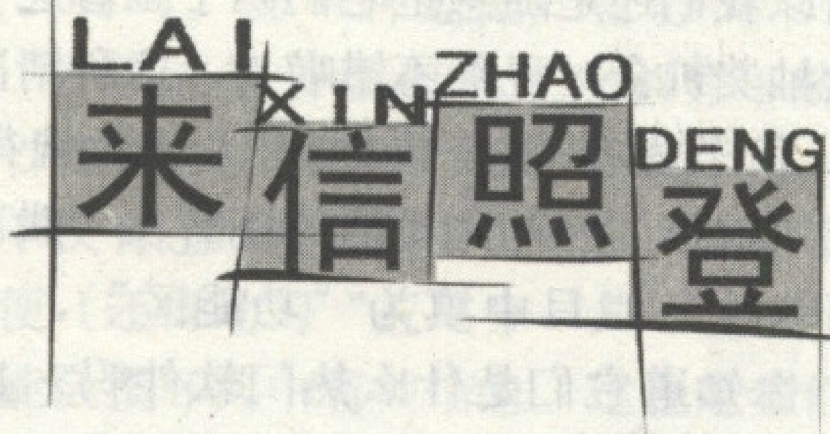
北京 大虫

疑难求解

读者 西风问：我的电脑时常会莫名其妙的关机，感觉就像突然停电一样（实际上并没有停电）。多发生在Loading和硬盘读写频繁时。突然关机后，电源指示灯便一直不停的闪烁，直到拔掉电源为止。我原以为是CPU过热，可更换了CPU风扇后，即使CPU的温度一直在50度以下，仍发生这种情况。望各位大师指点。

读者 vacant问：我的电脑配置是赛扬366，现代192M内存，威盛主板，TNT2的显卡，最近这一段时间，我开机后不管干什么，十几分钟后就会自动运行一种“Wscript”的程序（而且是很多个，没完没了，不停的运行）不一会系统就会告知，资源不够关闭一些程序，我重做了系统也不行，请问这是为什么？

读者 itsme_2000问：我是个刚接触电脑的新手，我最近在玩《剑侠情缘外传——月影传说》，我想向你请教一下有关这个游戏的问题。在挑战孟知秋回到悲魔山庄的第二天，我怎么也找不到纳兰真留下的书信，没看到这封书信又不能去落叶谷提亲（一个分支剧情）；只能向东面树林处找纳兰真（另一个分支剧情）。我试了好几次都是这样，请问书信在哪里？这跟前面的选择是否有关？



小编按：自从今年“来信照登”栏目开通以后，零零散散、林林总总，也发了不少读者的东西。应该说，这些来信都是非常有价值的（不然我也不能用啊，嘿嘿）。不过今天，咱改一改，登篇我们自己的东西，读编往来嘛，光有读者的来信，那怎么可以称为完整呢？

读者来信面面观

作者：老牛

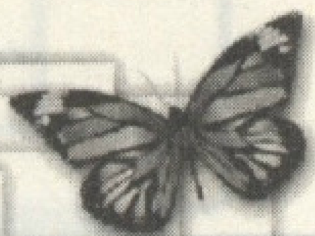
本刊自出版发行6年来，读者来信来稿的处理一直是我们非常重视的一项重要工作，因为它是反映读者要求、愿望、意见和建议的心灵窗口，是沟通读编之间的一道桥梁。据不完全统计，6年来我们处理的信稿件约40万份，最多的一天近800件，私下同事们开玩笑地问：一天处理这么多来信不觉得烦么？的确，当有时看到满满一大麻袋的信件摆放在眼前时立马头就大了，心想这得处理到猴年马月，而且有的信件处理起来的确非常棘手，这其中的酸甜苦辣唯当事者心知肚明。根据对以前大量读者来信的分析、总结和归纳，大致可分为如下10种类型：

1.完美型：无论游戏或热门软件选票、评刊表，还是有关活动调查表及来稿，不但寄来的及时，而且均按本刊要求不惧麻烦一项不落地认真填写，字迹亦相当工整，即便是自制表格（为保持杂志的完整）也相当规范、悦目，对于信件中附带的内容亦在明眼处清晰注明，总之，凡是我们想到或没想到的，他们都做到了。经多次抽查统计，这类来信约占5%。我们在处理此类信件时也极为顺手、畅快，其稿件、表单等可及时到达相关编辑手中，因而被录用的几率或中奖率也相对较高。对于这类信（稿）件的主人，我们深表敬意，也希望诸位向他们多多学习、看齐。如果都能像他们这样，那我们的工作效率就会加倍提高，要知道信件处理可是我们的兼职工作哦。

2.豪华型：有的读者不知是出于慎重还是没看到本刊的说明，每项内容各发一信，所以经常在同一时间内收到同一读者的数封（最多的达8封）来信，这不仅浪费了邮资（难道Money太多了？），也带来了不必要的麻烦。这种信可不少见，估计有3%左右（未做具体统计）。其实，除个别特别说明外（如广告咨询卡是厂商要求贴在信封背面的、大众软件奖系列活动等），其它内容（如TOP TEN、评刊表、活动表格等）都可装于同一信封内，不少聪明的读者一直就是这样做的，这样你省了钱，减少了麻烦；我们也少拆几封信，你我皆大欢喜，何乐而不为呢？有的人可能会说：“TOP TEN‘游戏规则’中不是有‘贴在信封背面’一说吗？”没错，可那是以前的“规则”，你听我的保准没错！还有一位相当可敬可爱的北京读者不得不在这里提一下，在本刊创刊5周年时，为了表示对本刊的内心感激和诚意，特意用一精致包装盒以邮件方式寄来他精心折叠成的非常漂亮耀眼的365颗星，以表达他一年中对本刊的爱心，小编们见了个个目瞪口呆，一致同声“赤诚之心，难能可贵，日月可鉴”。诸如此类的事还有很多，就不一一列举了。不过我们不提倡这种做法，过多花费读者的精力、时间和金钱我们于心不忍，我们得好好保护和尊重读者们的利益呀！

3.滞后型：一些读者对本刊举办的活动不谓不关心，但由于种种原因，信息总是反馈得很慢，等他们的稿件或表单寄达我们手中时早已过了限定时间，如去年的评刊表有的到现在才寄来，甚至还有创刊号的读者调查表，你说可不可爱？据抽样统计结果，这类信件约占2.3%。不过这不能全怪他们，他们完全是出于一片好心才这样做的。部分原因可能是我们的一时疏忽造成的，像评刊表我们就没有规定具体的返回时间，不过细看本刊后不难发现，评刊表限定返回时间约一个月，如你手中有1、2两期，则当第三期到达手中时，第一期的就必须返回了，否则就很可能超过了统计和抽奖时间，当然也失去了中奖机会。有的可能是为了省点邮费或别的原因，把多期的（最多的达5期）广告咨询卡（无时限）连同评刊表、TOP TEN等一次寄出，这重复的TOP TEN无论是游戏还是热门软件只有一张有效，因为每月每人只限各投一次；评刊表肯定也有过期的了，这就是鱼和熊掌不可兼得呀。所以说呢，要想把握每次中奖机会，还是赶早不赶迟哟！

4.马虎型：记得以前曾看过一部叫《小马虎



与马小虎》（记得不是太清，好像是这片名）的动画片，说的是一个叫马小虎的小孩以为马虎一点无所谓而最终酿成大祸差点丢掉小命的故事。我们的某些读者似乎也有马小虎的一些遗传基因，在他们的来信中既无稿件，也无任何选单、评刊表之类，只是一个空信封而已（最厉害的碰上一次信封中只有一张二元人民币，且此钱正反面皆无任何字迹提示）。开始我们还以为是在拆封时不小心把信内东东掉到了地下或桌面上，于是桌上地下到处找了半天，最终什么也没发现。见了几次后终于明白，很可能是他们的马虎行为导致白白浪费了自己的感情和邮费，这种光杆信皮除了失去中奖的机会你说还有何用？我都替他们惋惜啊！再有一种大概是为赶时间，急急忙忙把评刊表或TOP TEN选票寄出，可表单上什么也没填，就连姓名、通信地址都没有，更甭提别的了。这同前一种在本质上是一样的，其结果你说有何差别啊？没办法，只好"挥泪斩马谡"喽；还有一种，就在撰写此文时信手拈来的一张"第六届大众软件奖系列活动之六"表单（反馈得倒是非常及时），其表头白纸黑字明明写着"2000-2001年度最佳文章和栏目"，可这位老弟在第一项中却填的是"1999年65期39页"（至少这一栏得作废吧），真叫你哭笑不得。希望这些读者以后千万不要重蹈如此覆辙为妙，否则……自己想吧。

5. **混乱型**：一种情况是来信包罗万象、一气呵成。内容包括榜评、晶合聊天、建议、问诊、查询，有的还有稿件等，一概密密麻麻地写于一或数张纸上，真可谓面面俱到、滴水不漏，有的甚至连各项内容的标题或说明都缺省了，让人看了一头雾水。这种信件最让我们头大，因为必须先通读全部内容明了其意后，才能下手把各部分截下，分门别类后再分别补写上其姓名、联系地址和邮编（一旦被录用稿费有处寄啊），记得最多的一次连抄写了6遍，真有点"苦了我一个，幸福千万人"的感觉。为什么？不得已呀，看似"满纸荒唐言"，却是读者的"一把辛酸泪"啊，总不能浪费读者的感情吧！我们希望这部分读者以后的来稿请分门别类撰写，字迹不要过于潦草，千万别连写在一块，而且每项内容的末尾或开头别忘了写上你的真实姓名、联系地址和邮编3要素（没有不想要稿费或奖品的吧）；再有一种是把游戏与热门软件TOP TEN混为一谈，同时填在一张选单上（可不止一两个哦），你说把它归于前者还是放于后者或作为废票？如作废票处理（不合理？未必吧）有违读者感情，所以我们还是随意把它们归于二者之一，但只有一次抽奖机会（已经不错啦）。这种请况算是幸运的，但若把其作废票处理（以后就得如此啦），那不就惨了？与此类似的还有在"我喜欢的5个应用软件"栏目中填为"功能区"、"设置区"的，你知道它们是什么热门软件吗？反正我是没听说过，不会是刚出炉的"热山芋"吧？

6. **克隆型**：有的读者可能为了提高中奖率（谁不想中奖？）抑或表示对本刊所举办之活动的支持（但愿如此），在本刊举办的各项普及型特别是较大规模的活动中（如TOP TEN投票、年度最佳栏目和最佳文章评选、"'中国芯'国产品牌机评选活动"等），常可见到同一读者（姓名、邮编、通信地址皆同，有的后两项虽不同，但笔体确系一人）的多份表单（全属复印，未见手制的），最多的达18份，而且不只几个、十几个，最多的一次达58人；也有个别的以自家人连同邻居、七八十岁的姥姥、姥爷（也可能是太老级的——79岁）等名义投选票（自然全是复制品）的，其中最多的一封信中装有46份不同姓名而同一住址的自制表单，年龄从27到61岁不等（看来这个家真可载入吉尼斯世界纪录手册啦），从字体看也系一人所为。这个数据可不是全部统计结果，而仅仅是随意从微机统计处要来的两次统计数据中摘取的，不过有一定代表性。按规则，每次活动选票（包括TOP TEN）虽可复印或仿制，但每人只有一张选票有效，重复的一律作废（为确保选票统计的公正，程序就是这样编的，姓名、地址、邮编重复的不能计入数据库），否则不就成了几家之语而非众家之言了吗。对于第二种情况我们也只算其一份有效，不知读者们是否认同，如有更好的方案请给我们来信明示。所以为节省你的时间、精力和邮费，希望这些读者今后不要再做此类无效工作了，能否中奖还是碰运气吧，重在参与嘛！

7. **违规型**：一种是在评刊表的"您最喜欢的文章"栏目中填写的数目超过规定的要求（分3栏，每栏1篇，最多3篇，可少选），最多的填了26篇，甚至还有填为"所有文章"的。也有的在该栏中填为"应用心得"、"前线地带"、"网络时代"等的，把前栏中的"牛头"重插在这"马嘴"栏里合适么？我们私下分析可能是指这些栏目中的所有文章，可那也"超计划生育"啦！在"最喜欢的栏目"中同样是"一勾到底"。俗话说矮子里面

挑将军，难道将军里面就挑不出矮子？万物总有个比较么，呵呵；另一种是把广告咨询卡、TOP TEN、评刊表等折叠起来或分别剪下统统贴于（还有少数是反趴着的）信封背面，最多的贴4张，这不仅有违邮政部门有关规定，也给我们带来极大不便（还得动刀“五马分‘尸’”呀），弄不好还可能会损坏其中有关信息，这也是我们的犯难之一。在这我们恳求此类“上帝”行行方便，“与人方便，于己方便”（装于信内总比贴于信外省事吧）；再一种是在游戏TOP TEN中填国家禁止的游戏，如“红警”、“帝国时代”等，作为一名公民应自觉遵守国家的有关法律法规，千万不要做那种“对着干”的“英雄”；还有一种是在热门软件TOP TEN中填“经典软件名人堂”中的软件（如WinZip、ACDSee等）和操作系统的（如Win2000/Me等），已进入“名人堂”了还用得着再选吗？操作系统常用的就那么几个，自然也用不着我们去枉费心力喽。

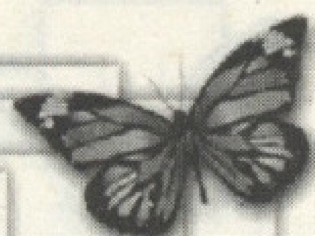
8．盲目型：有些读者对本社的内部机制和各部门的职能范围可能不清楚，于是把本该寄往别部门的信件一古脑儿寄来编辑部，什么邮购杂志、光盘呀，预订下年杂志、“大众软件100期攻略精华100”呀，查询奖品、未收到的预订期刊，询问邮购的产品为何还没到啊等等，大概把编辑部当作万能百宝箱了。有的甚至把现钞夹于信封内（这可是既违规又危险哦，万一丢了找谁说理去？）求购逾期紧俏期刊（如每年的第一期、第100期等）及本部产品（如5周年红皮书及光盘）。由于编辑部既无产品可供（我们只负责编、做），也无此权限，所以还得把信转到它部，这一来本该早办成的事不就耽搁了吗；另一种是把本应直接寄给在本刊做广告的产品公司的回函卡也寄给了我们，我们还得转交广告部然后再由他们转达该公司，这得耽搁多少时间，难道你不着急吗？所以，凡是预订下年杂志、光盘，邮购杂志、光盘及产品，询问、索取产品目录，查询邮购物品、奖品，查询邮购先期杂志等事宜，请直接给邮购中心去信（100089 北京海淀区苏州街邮局045信箱）或去电（010-82634107、82634092）联系；回寄产品公司的回函卡请直接寄往该公司，以免耽误你的大事；再有一种是把好不容易获得的奖券提前就给我们寄来了，从去年9月至今一直没断过。性急吃不了热汤元么，本届大众软件奖还未举行就这么猴急，我们还得先给它“安家落户”，开奖后再核对号码，中奖的再送邮购中心，这不明摆着添乱吗。本刊早已告示天下：自第二届大众软件奖开始，待下一年（8或9月）开奖后，再把中奖的奖券副券按要求填写后（可惜本届奖券无此填写栏，实属失误）寄往本社邮购中心，以便给你寄发奖品，本社不再为你保存奖券。有些新读者可能不清楚，故在此再重申一遍。

9．省略型：有的来信中，把包含广告咨询卡、TOP TEN、评刊表的整张纸（有的还有其它内容）寄来，不但各部分未裁开（这种情况可不少哦），其姓名、邮编、通信地址等个人信息只在其中一项中出现，而在其它部分的相关填写栏中只有“同上”两字，更有个别的在相关栏中只有“见信封”字样。看似省了时间，其实这被省略的关键信息却让你失去了中奖的机会，为什么？因为有“见信封”、“同上”字样居其中，我们想给你加上也没法写啊。所以不该省略的千万省略不得呀。

10．其它型：除上述类型外的其它类，包括要求某小编或全体编辑签名的，要求提供编辑部“全家福”的，要与某编辑交友的，把自己的玉照、名片寄来作留念、联系的，给编辑部及某小编寄节日贺卡、纪念卡片（还有不知什么用途的卡通贴画）的，还有个别的要求提供某游戏的攻略、秘技的等不下20多种。在此有两件事要告知各位：非常抱歉，本编辑部除了提供杂志和光盘上的信息外，无任何单独攻略和秘技可供，所以请有此需要的读者尽早另谋它途，以免耽搁你的时间；要编辑部的“全家福”吗，恐怕不合适，杂志社缺了哪个部门都是不行的，全社的“合家福”杂志上刊登了不止一次了。至于编辑们的签名请见今年5月的光盘。

说明：撰写此文的目的一是把6年来来信来稿的处理情况向读者们作一汇报，二是主要为了向新读者交待一下以后来信来稿中应注意的一些问题。其实从以前所处理的大量来信中，我们深深感到我们的读者都是非常忠实、异常可敬可爱的，他们所提的宝贵意见和建议对本刊的健康发展起了至关重要的作用，在此再次向他们深表谢意！原本想把读者来信特别是有代表性的录入数据库作为资料保存，却苦于人力物力不足而未能如愿，实感遗憾，但愿以后能实现此夙愿。

最近忙忙碌碌，小编我忙着接待各地参加六周年聚会的作者和读者代表，精力虽然充沛，但也时有应接不暇之感。第六届大众软件奖的开奖、晶合全体员工南戴河的趣闻，就只好等下次再向诸位朋友们汇报了（……碧落、云起，往哪儿去？）。



读者评刊统计汇总

（2001.08 期—2001.12 期）

2001.08

应用栏目	票数	名次
实用软件	267	1
应用心得	260	2
问题交流	242	3
硬件评析	197	4
网络时代	188	5
读编往来	187	6
新品初评	161	7
新闻速递	150	8
专题综述	143	9

娱乐栏目	票数	名次
攻略指引	290	1
游戏剧场	246	2
游戏赏析	234	3
TOP TEN	234	3
前线地带	195	5
晶合通讯	193	6
专题企划	165	7
有字天书	161	8
在线争锋	149	9

最喜欢的文章	作者	票数	名次
魔高一尺，道高一丈——与JS斗争到底	散楼	114	1
对高校开设“游戏”专业的探讨	刘健	92	2
教父也上网——目前的网络安全现状	鼠七里	84	3

2001.09

应用栏目	票数	名次
实用软件	405	1
应用心得	352	2
问题交流	290	3
网络时代	281	4
硬件评析	277	5
读编往来	235	6
新闻速递	202	7
专题综述	143	8
新品初评	125	9

娱乐栏目	票数	名次
攻略指引	389	1
TOP TEN	362	2
游戏剧场	349	3
游戏赏析	330	4
游戏畅谈	251	5
前线地带	248	6
有字天书	248	6
晶合通讯	185	8
专题企划	148	9

最喜欢的文章	作者	票数	名次
复仇者（一）	小翟	194	1
面子问题——8款主流17英寸纯平显示器大比武	晶合实验室	143	2
斩妖除魔，有备无患——新世纪的病毒防范	李红	130	3

2001.10

应用栏目	票数	名次
实用软件	229	1
应用心得	226	2
硬件评析	176	3
问题交流	169	4
网络时代	158	5
读编往来	156	6
新品初评	145	7
新闻速递	128	8
专题综述	97	9

娱乐栏目	票数	名次
攻略指引	209	1
TOP TEN	201	2
游戏剧场	198	3
游戏赏析	185	4
前线地带	178	5
有字天书	167	6
晶合通讯	128	7
在线争锋	114	8
专题企划	103	9

最喜欢的文章	作者	票数	名次
复仇者（二）	小翟	80	1
《星际争霸》经典对局	hongzf	73	2
美国电脑游戏杂志现状分析——三大游戏杂志分抢市场	布鲁斯·罗丝顿	52	3

2001.11

应用栏目	票数	名次
应用心得	983	1
实用软件	970	2
硬件评析	884	3
网络时代	726	4
问题交流	657	5
新闻速递	649	6
读编往来	561	7
专题综述	422	8

娱乐栏目	票数	名次
攻略指引	1056	1
游戏赏析	960	2
TOP TEN	875	3
前线地带	799	4
游戏剧场	667	5
有字天书	558	6
专题企划	485	7
晶合通讯	479	8

最喜欢的文章	作者	票数	名次
十种武器——新世纪酷机推荐	晶合实验室	.670	1
Windows 2000/Me系统优化全攻略	李红	361	2
对于国内电子游戏分级制度的研究	本刊编辑部	258	3

2001.12

应用栏目	票数	名次
实用软件	219	1
应用心得	207	2
网络时代	181	3
硬件评析	176	4
读编往来	154	5
问题交流	150	6
新品初评	145	7
新闻速递	112	8
专题综述	85	9

娱乐栏目	票数	名次
游戏赏析	213	1
攻略指引	207	2
游戏剧场	190	3
专题企划	171	4
TOP TEN	166	5
有字天书	129	6

最喜欢的文章	作者	票数	名次
穿越迷雾丛林——经历E3expo2001	Lrosa	114	1
新蜀山剑侠传	水寒	88	2
复仇者（三）	小翟	73	3

幸运读者名单

吉林	陈　雯	**海南**	林　兴	**云南**	梅雷宇
广东	余学斌	**北京**	马少宁	**广东**	梁健瑜
河南	陈国忠	**湖南**	宋聘华	**广西**	胡杨昊
江苏	郭　浩	**福建**	王立超	**四川**	李晋曦
福建	施育恒	**山东**	张　宇	**甘肃**	秦　翔
吉林	王　坦	**湖北**	何　欢	**安徽**	侯小捷
重庆	刘林昀	**浙江**	何晓平	**四川**	陈　钊
北京	赵　悦	**新疆**	邱志华	**浙江**	袁　鹏
广西	耿介明				

主持大会的是一位枯瘦如柴的老前辈，真实姓名谁也不记得了，由于绰号叫九两金的缘故，人们都尊称他为九老爷子。他扼要地介绍了一下与会的来宾，然后隆重地介绍南林天出场讲话，于是台上台下一片掌声雷动。

从前名剑大会还只是四大剑派所举行的大会，如今连少林等大派也参加进来，名剑大会其实已是一场万众期待的武林大会。多少年来，各大门派间的势力各有消长，御剑门的声威在武林中日益显赫，南林天已俨然是武林的中心人物了。他的文采、他的风度、他的武功、他的谈吐，无不让人倾倒折服。更何况如他这种地位，还能待人谦诚有礼，能和他说一句话便如沐春风，心里心外无不熨贴舒服，无论是术士儒生还是樵夫莽汉都愿意和他引为知交。相较之下，像少林、武当之类的大派掌门，风采便输了许多。



辽宁 愤怒的黑牡丹

南林天走到前台的时候掌声渐渐息弱下去，只听他说道："各位同道高贤不辞风尘光临敝庄，在下深感五内。想武林中门派众多，往往远隔千里不相往来，借此名剑盛会能使各位同道汇聚一堂，稍叙契阔，南某心愿足矣。"说到这里他微微一笑，朝四周抱拳一揖。"既然叫名剑大会，小弟也不再赘言，日前偶得古剑修罗不敢藏私，请大家共赏。"

话声甫落，南林彻已从后面走了上来，手中捧着一个长匣，上面蒙着一块红绸。

当红绸揭开时，场中沉寂一片、悄无声息，一把古剑静静地躺在匣中，古朴的纹饰在金色的阳光下熠熠生辉。那剑的样子并不出奇，但它给人们的震撼着实太大了。

传说中修罗宝剑可以移山填海，往来古今和仙界，不知它是否真的有此神通？

在场的武林中人望着那柄古剑，均是一心向往之神色，脑海中浮想连翩，闪着不着边际的种种念头。就连方外之士少林的慧圆大师、一直闭眼打盹的天剑派掌门墨长风，此时双眼也一瞬不离地望着那把古剑。

我认得那正是侍剑交给我的修罗剑，4个月前在御剑门的庭院里被南林彻夺了去，不想被南林天据为己有，还厚颜无耻地摆上了名剑大会。

正如剑灵和侍剑所说，修罗剑真的可以往来于仙人两界，同时它也是解除剑灵封印的法宝，既是从我手上失去的，我必须再拿回来。但是场中高手环伺，强手如林，还不是下手的时机。

南林天这时环望全场一周，高声说道："自古以来，高官显位有德能者居之，美酒名器有贤才者据之，这样才会不失谐和，才能相得益彰。又有言曰'宝剑赠英雄，香花送美人'，世间万物各有归属，何况这上古名剑人间灵物，唯有福缘的人才能够拥有掌执。是以不才虽偶获此剑，从不敢据为己有，才想在这名剑大会上为它寻个真主。"

南林天的话语引起群雄的一片噪动，他挥挥手平息了台下的细语声，继续说道："壮士考武艺，秀才试文章。如今各派的高才俊彦皆在场，不如就地来个比武夺剑之会，有谁能技压群雄独占鳌头，南某便将此剑双手奉送！"

此话一出，场中顿时人声鼎沸，大都是表示要上台夺剑的呐喊，很多人已在摩拳擦掌雀跃欲试。

由于气氛过于热烈，九老爷子再次出场讲话，维持会场的秩序，同时南林彻已在那边摆好了桌椅，担任起了书记官，为群雄登记报名。

南林天是爱剑逾命的人，收藏各种名剑正是他平生得意之事，是以才创办5年一度的名剑大会赏花评剑，藉以结交武林名宿，同时提高本派的影响力，至于赠剑之举则是前所未有的事情。

以南林天的城府和心机，这赠剑之举定是另有用意。

这时我想起"鹬蚌相争，渔翁得利"，忽然之间一切了然。看似慷慨赠剑大义无私，实际上包藏险恶的用心，他用名剑大会引天下英雄人彀，用修罗剑引他们龙虎相斗，从而削弱各门派的实力。在四大剑派之中，御剑门已为个中翘楚，如果其他门派再相残折翼，正是控制整个武林的大好机会。

高手过招，非死即伤。既然决定比武夺剑，就再难全身而退。

果不其然，不出一个时辰，台上已死伤20多人，其中不乏各门派的菁英。

台上的少林慧圆大师、武当的玄武真人等人却不为所动，他们一边阻止本派的弟子出战，脸上同时挂有隐忧之色，想是他们也猜出南林天的用意。但是主人甘心赠剑，他们作为与会嘉宾也不好出言阻拦。

是以决斗场上气氛愈炽，场面几乎得不到控制，群雄们前赴后继地登场决战，而南林天只是面色沉静地守护着修罗剑，不再发话。

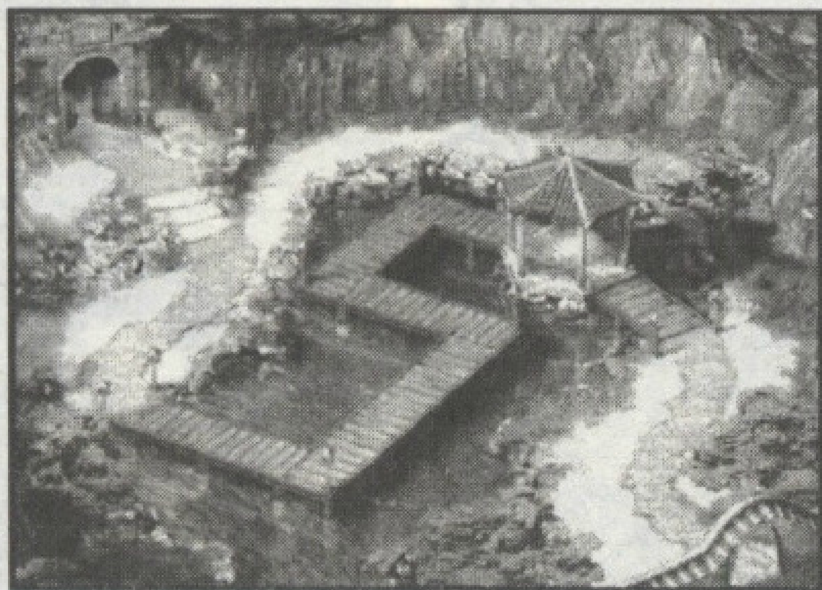
铮！

空气中划过一道琴声。

琴声并不高亢，却清脆悦耳，不久那道琴音渐弱下去，余韵袅袅，不绝如缕。

场中缠斗的高手们瞬间静了下来，倾耳分辨琴音的来路。

庄园的一角有数株牡丹争奇斗艳，那个清瘦的灰衣人盘坐在花丛间正拢捻拨挑，操琴自娱。



琴声再度响起，那曲儿淳和清正，柔婉可听，随着些许的风儿飘来，拂动着每个人的神经。

随着琴声，那灰衣人开口唱道：“偏爱江湖之水，常把鲜花泛波，波光花影共浮没，一似人生飘泊。挑灯弹琴把盏，漫将心事凭说，纵使夜寒断清梦，今宵眼泪无多。”

琴声歌声，浑成一体，在空中缭绕回旋，久久不散。场中英豪站在当场，尽皆收起兵器，放低了拳头，将目光望向那个灰衣人。

灰衣人唱完了，曲调又是一变，演出一首和平无比的曲子，闻之如同置身花间月下，空气中弥漫着一种清淡温馨的氛围。接着琴声中又多出一种风过叶隙的声响，呜呜在耳，仿似低语，犹若爱抚。群雄伫立当场静静地聆听着，感受那低语、那爱抚，方才的狂热和躁动不复存在，此时此刻只愿这琴声继续下去，让身心在琴声所含蕴的境界里沐浴着快意与温柔。

“不知朋友何方神圣，扰乱我名剑会场意欲何为？”这时台上的南林天问道，他的脸色有些铁青。

琴声嘎然而止，场中群雄才回过神来，再次朝修罗剑看过去，脸上复现贪婪之色。

灰衣人整整衣襟，站起身来，朗声答道：“晚辈古不世，参见南掌门。”

南林天的眼光停驻在了玄剑门大弟子蒋惑天的脸上。

蒋惑天一直沉浸在某种沉思之中，当察觉到那道犀利的目光时，连忙从椅子上跳起来，朝那古不世道：“古师弟，不可造次。”

原来古不世是玄剑门人，只是大家从未见他在武林中走动过。

古不世没有理会蒋惑天的话，挟着木琴朝前走来，说道：“晚辈这次前来是为了敝派掌门之事。”

南林天捻须含笑，道：“古老前辈的事情早已听说了，老前辈远游他乡，行止不定，所以才没来参加名剑大会。”

“不！”古不世大声说道：“掌门自从上次名剑大会，就再也没有回来。”他定定地望了南林天一眼，“他老人家在洛阳失踪，想必南掌门脱不了干系吧，说不定他已经遭奸人陷害了。”他话声刚落，场内一片大哗，人们纷纷交头接耳窃窃私语。

南林天满脸忿色，冷笑一声：“南某并非州府官差，难道有人失踪都要找老夫负责不成？”

“是啊，那古老头年事已高，头脑不清楚也是说不定的事。”南林彻在一旁插话道。

蒋惑天这时也厉色说道：“古师弟，你6年不在门内，不知详情，师父他确实云游他乡不再理会门中之事。如果师弟再这样任意诋毁他人，败坏师门名誉的话，就不再是玄剑门的弟子了。”

从蒋惑天和南林天的眼神中，我可以看到他们似已达成了某种默契，所以两派相安无事。

或许，南林天以掌门的位置为条件，已将蒋惑天安抚。而古不世的到来扰乱了大会的进行，也使得蒋惑天的地位受到了威胁，所以蒋惑天才拼力地控制局面。

目前是切入的最好时机，我认为该有所作为了。

当我走上木台时，吸引了会场的万千目光。

最感到意外的该是南氏父子，虽然我戴着面具，但十多年来他们已对我相当熟悉，想必他已从步态举止中猜出了我的身份。

南林天的脸上闪过似喜非喜的神色，故作镇定地说道：“这位少侠是……”

我走到了灵剑门的那张空着的椅子前坐下，答道："灵剑门弟子淳浩天！"

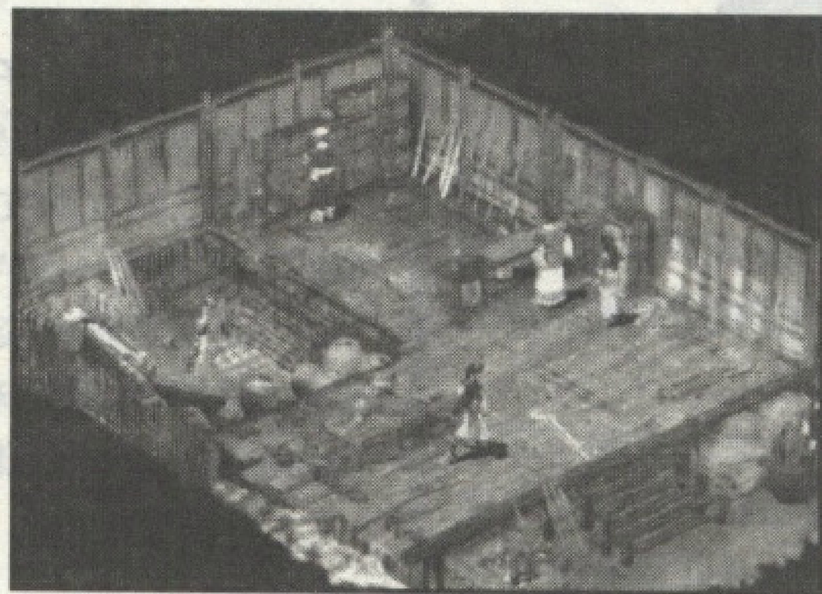
当我揭开面具时，我听到御剑门的弟子一片怒骂声，他们个个擎剑在手，只等掌门一声令下便围攻上来。

南林彻更跳出来，大喝道："你这窃丹杀人的叛徒，如今还要在这大庭广众之下给本派抹黑吗？"

我的眼光扫过南氏父子，没有理会他们的叫嚣，对台下的古不世说道："据我所知，古老前辈确实是曾被关押在御剑门的地牢之中。不幸的是，他老人家如今已然辞世仙去了。"说到这里，我想起与古千秋的短短一日接触，不由得双拳紧攥两眶潮湿，接着我在台上将古千秋在地牢中被拘的详情说了一遍，其间传功和神符的事情则略过不提。

我的话声不大，但我相信会场的各个角落都听得到。台下群雄听了，有的指手划脚，有的义愤填膺，有的则不以为然，而我面前的诸大门派的掌门人没有发表意见，只是脸色凝重地面面相觑。

古不世听了我的话，衣衫飘飘地飞到台上站到了我的身旁，指着南林天说道："一个堂堂掌门竟然对一个古稀老人滥施恶刑，痛下杀手，我玄剑门今天誓报此仇。"说着将眼光移向蒋惑天："大师兄！"



蒋惑天再次从椅子上弹起来，惶惑地望望南林天，又看看古不世，一副不知所措的样子。

"南某一向光明磊落，天地可鉴，绝不是奸人宵小随便可以泼污陷害的，古少侠，千万不要受恶人的挑拨，做出亲者痛仇者快的事情。"南林天说道，他面对台下的群雄烁烁目光，神情仍然是那样的镇定和从容。

随后陡地挥手指向我，向台下肃声说道："没有想到，一念之仁终致养虎为患。这个淳浩天原是本派的逆徒，一向好逸恶劳疏于习功，南某身为人师严加责罚是情理之中的事情，不想这厮怀恨在心，在5年前偷入丹炉，偷窃昆吾宝剑和数件珍宝，不巧恰被福大管家撞见，这厮凶相毕露将福大管家血戮当场，其状真是惨不忍睹。"说着，他朝南林彻看了一眼。

南林彻这时大声叫道："当初我们放你一条生路，希望你能改邪归正，不想5年过去劣性仍然不改，这次居然来到这名剑大会扰人视听，诋毁本派的清誉，今天我们一众弟子要整肃门规，清理门户。"

长剑如雪，数十个御剑门的弟子已在南林彻的率领下攻了上来。

看来他是在南林天的授意下，要迅杀我灭口，以控制住如今人心浮动的局面。

即使在场有人会相信我的话，门派内部的整肃外人也是插手不得的，何况像御剑门这样的名门大派？

因此当数十道长剑挥舞而来时，在场的人悄无声息，没有一个人出面制止。

古不世的琴声再度响起，如爆豆、似急雨，嗷嘈交杂的声音，那些弟子的身形骤然停顿，腰身狂乱地扭动着，手中的剑也闪着不定的光芒，在空中胡乱地挥舞，虽然动作丑陋怪奇，却又似乎切中节律。场中的其他人虽然没有动作，脸上的表情也都僵凝，身躯皆瑟瑟如秋风中残秧将堕的树叶。

这呕哑难听的琴声，看来真的有种乱人心智的能力，修为深厚的人尚可抵御，武功稍浅的人便如撞了邪魔一般。

琴声渐息，南林彻和众弟子们面色惨白，看来他们已为轻视古不世付出代价了。

就在这时，我看到了剑光一闪，一道人影利剑般射了过来。

那是南林天，手中的修罗剑挽起一朵剑花。

只一霎那，古不世手里的木琴已碎成无数的飞屑，纷扬地洒在空中，犹若尘沙。

当古不世出手还击时，他的身躯已飞出场外，接着响起沉重的闷哼。

我本想利用在场的武林名宿们来压制南林天，进而揭穿他的真面目，绝没有想到他竟会不顾身份突然出手，也没有想到他的身手会这样快，只是轻轻一晃便将高深莫测的古不世击飞场外。因此当他朝我扑来时，我几乎没有思考的时间，只看到夺命的剑花闪电般地绽放。

我没有躲，也不能躲，如此凌厉的剑势任何的闪躲都是徒劳的。

我只有凝聚全身的真力朝前方扑去，宁可拼着一死也要玉石俱焚。

有发丝在我脸庞拂过，同时闻到一缕熟悉的香气，当面前的人影倒下去的时候，我心痛如绞。

"毓湘……"我喊道。

（未完待续）

2001年09期《水晶宝合》

桌面天下

常说苹果机是设计的专用机型，爱好PC的设计高手也一定多多，何不伪装一下，把自己的桌面换成APPLE，混淆黑白也是一大美事：超凡的BATMAN是我们儿时的英雄，现在也是速度和力量的标志，把他放在桌面上不错吧？如果没看过《丁丁历险记》，那么你一定没有长大，快给自己补上一课，把丁丁放在桌面上；《最终幻想》的电影版终于出来了，你喜欢哪个角色呢？人气高达95%的女主角应该不会拒绝吧？真被史可威尔的能量折服；永远的Q3，喜欢射击游戏的你怎么可以不用Q3的桌面呢？香车美女这是赛场上的永恒主题，快让你的桌面亮一下吧，换个风格也会换个心情；"星际争霸"的游戏玩过后是不是意犹未尽？换上它的桌面过瘾吧；都市里车马喧嚣，但是车马也未必只是喧嚣，名车和骏马的屏保会给你带来山野的风；喜欢王菲吗？换上她的《游唱》，听听她的音乐好了；痛恨这个该死的电脑吧？用你的武器摧毁它（《破坏》），别怕，这也是一款屏保。

动画纷呈

《闪点行动》拥有令人激动的故事线和电影场景剪辑。游戏最大卖点在于其和三角洲特种部队在网络之中的较量。多人模式可以让100名玩家同时进行游戏……允许死亡模式、团队死亡模式、合作模式。

《盟军敢死队Ⅱ》已经介绍过多回了，这次和大家谈一谈这个游戏的历史吧。

作为《鬼武者》的续集，《鬼武者Ⅱ》主要是追求游戏流程的爽快感，所以在推介片中，主角挥舞着武士刀左冲右撞，所向披靡，让人觉得痛快淋漓!

《鬼屋魔影Ⅳ》将坚持使用一贯的气氛烘托手法。恐怖是这个游戏的最大特色，但是它是使用精神上的力量让玩家从心底里感到恐惧和压抑，而不是通过血淋淋的砍杀镜头来实现。我们期待着，驱除内心的恐惧!

水晶宝藏

本期专题：《魔法门之英雄无敌》，这是经典中的经典回合制策略性游戏。在游戏过程中，有一系列的策略可言，尤其是热座模式。玩过这个游戏的国内玩家也不在少数，所以这次萌生了出出题考考大家的想法。别误会，题当然不是我Allen出的，对于《魔法门之英雄无敌》而言，我可是松岛菜菜鸟！请你在通关后把序列号发至：hero@popsoft.com.cn，并注明你的姓名、身份证号、通信地址，以便参加抽奖，赢取大奖！

2001年09期《水晶卷轴》

呓语

丽雅·苔洛斯魔法门世界日记

我们跳下马车，走出树洞之驿站，图奥尔迪森林的巨木耸立在我们眼前，如同一个个静立不动的泰坦巨人，令人高山仰止。自从上次对法拉格的来意表示漠不关心后，他竟孩子气的闭口不再谈这件事，因而虽然我们被他牵着鼻子走到了这里，却仍然不知所为何事。

e行

e路风情：《玩的就是心跳——极限运动网站一瞥》

人类在与自然融合的过程中，借助于现代高科技手段，能够最大限度地发挥自我身心潜能，挑战娱乐体育项目。除了追求竞技体育超越生理极限的"更高、更快、更强"外，更强调参与和勇敢精神。这就是"超越自我"和SPORTS结合的"极限运动"。这不是一种简单类似于跑、跳、投的运动，除了优良的体质，它更多地还需要借助于激情、胆识、意志、毅力和坚韧不拔的气概。

OK，现在就点击鼠标，打开网站，让我们一起走进极限运动的世界，一起感受心跳的悸动和欢愉。

乱弹

经历过找房子的苦衷？不明白房东的心态？看看《TA们为什么不把房子租给男人》，就会豁然开朗。

自己的女朋友有没有背着你乱搞网恋？瞅瞅《IT和杀人的故事》，掌握个一知半解就会有办法对付及防范。

谈及电脑必谈及多媒体，谈及多媒体不得不提电影与游戏。游戏电影，电影游戏，唉，还是让作者带着你一块儿在《关于游戏和电影的六个乱想》里晕惚去吧……

星动

我是唐僧。你们爱这么说我也没办法，既然争论没有意义，我索性承认，我就是罗嗦的处女座。这样以后唠叨你们也有个正当的理由。

人们说我总是追求完美，还说我是活在梦想中的人。那有什么不好呢？每个人不是都有很多希望吗？不是说好的上面还有更好吗？不是说有梦想使人崇高吗？老师家长从小到大就是一直这样教育我，现在怎么又来说我的不是？

幻界

跳楼记（下）

Kissse，你的"回眸一笑百媚生"尚无办法，我又该怎么做呢？

机器人做事不达到目的是绝不会回头的。

Kissse，等我阻止这家伙跳楼后再来看你。

莫非它是很像人的机器人，被设定的程序就是跳楼？人有这么强的意志吗？我问自己。脚下却不含糊，紧跟着它向前走。

楼到了。楼呀，楼呀，你令千万人折腰，你令万千人碎骨。可我们机器人并不怕你，走着瞧!

2001年09期《水晶宝合》
（《大众软件CD》）

A 盘

新手学堂：

——网络三剑客之初识Fireworks4.0

新新视野：

——CG画册：sleepd的CG作品专题

——余音绕梁：二胡（下）

——桌面天下：屏保《星际争霸》

休闲天地：

——动漫无边：细说COSPLAY

就这样被感动——《再见萤火虫》

每月视点：游戏与动漫的互动

动漫网站介绍：游戏与动漫的互动：游戏动漫站点扫描

新书库：宠物小精灵金．银黄金少年

名侦探柯南科学秘技手册

三国之性别错乱：《一騎当千》

——同人小说：彩虹（狼群——潜艇战同人小说）

——网人倾语：丁丁与回忆

古龙的痛苦

忍无可忍

——关于纳米和原子弹的胡说

我的夏日乌龙事

——万智牌：魔法风云画廊

大众文存：

——2001年8月杂志（上、下）（HTML版）

B 盘

攻略指引：

——看攻略：钢铁战场

——逛书屋：哥萨克——欧洲争霸

剑侠情缘II之月影传说

永远的伊苏II

游戏扫描：

——新片大赏：马克思·佩恩Max Payne

——游戏抢鲜：工人物语IV（The settlers IV）

水晶宝藏本期专题：《魔法门之英雄无敌》

电脑新时代：

——《电脑新时代》2001年8月杂志（HTML版）

2001年09期《水晶卷轴》
（《CD手册》）

卷首寄语

忽尔今夏sesa

如是

e行

e站私藏：《你喜欢不如我喜欢——小玄的宝贝私藏》

精妙Q语：《Sulv独家QQ厚黑使用技巧》

边缘

周游天堂

视角

一个陌生人的来信

乱弹

TA们为什么不把房子租给男人

关于游戏和电影的6个乱想

漫谷

美国漫画中的真心英雄

墨风

开在网络中的玫瑰

有约

假期探梦

星动

秋分室女座

呓语

丽雅·苔洛斯魔法门世界日记

幻界

跳楼记（下）

随笔

心情可爱多

虫眼

中国CS联盟专题站介绍

长廊

大众软件服务快车

晶合软件销售连锁组织

前彩 4、5、82、83、

广告索引


广告

大众软件邮购中心

心理素质是成功的关键

成功心理

邮购中心特向青少年读者推荐一款心理素质培训宝典《成功心理》。《成功心理》题材新颖别致，是国内目前市场上针对青少年心理素质培训难得的佳作。同时，该产品还完全可以当作是国内青少年迎接新世纪，顺利走向成功的必备心理素质培训教材，解决了一直困扰青少年心理培训领域教学难、学习苦、进步慢的尴尬现状。

《成功心理》软件分为完整版(4张光盘)和精华版(2张光盘)两个版本。完整版总共有15个教学板块，精华版共有7个教学板块。教学方式具有独创性、专业性和趣味性，内容绝无转载、摘抄。另外，其中的心理测试完全是结合文章内容，形式新颖、喻教于乐。该软件在北京4中、北京5中、北京大学、北京国安足球俱乐部、国家体委训练局和555中国赛车学校得到使用。大家一致认为：《成功心理》素质教育软件能够使人正确的认清自我、了解自我、从而不断的超越自我。它可以稳定考前、赛前心理、提高文科修养、改善人际关系、启迪社会智力、缓解学习和工作压力、加强语言表达、确保在考试或大赛中正常或超常发挥实力水平。

——《大众软件》邮购中心办理邮购

《成功心理》完整版68元

《成功心理》精华版38元

MAGIC The Gathering 万智牌

启示录预组套牌	80
启示录补充包	25
启示录肥包	200
2000年冠军套牌	99
第七版起始牌(中文版)	65
第七版补充包(中文版)	25
三国起始牌(中文版)	50
三国补充包(中文版)	20
三国预组(中文版)	50
大战役比赛用牌(中文版)	80
大战役补充包(中文版)	25
时空转移预组套牌(中文版)	80
时空转移补充包(中文版)	25
时空转移肥包	200
预言预组牌(英文版)	80
预言补充包(英文版)	25
玛凯迪亚预组牌(英文版)	80
玛凯迪亚补充包(英文版)	25
进口生命计数器	50
红色牌套	60
黑色牌套	60
万智牌九格牌模	4
时空转移牌盒	100
启示录牌盒	100
国产四格牌夹（18页）	15
国产九格布面空牌夹	30
国产透明牌套	10
国产纸牌盒（6种颜色）	10
国产木制牌盒	20
七版推广手册	5

梦想成真

近期经常有读者询问一些老产品“是否还能买到，在什么地方能买到”。

为感谢广大读者六年里对《大众软件》和邮购中心的关心和支持，特设“圆梦”小组（不是什么梦，都可以圆的哦！）；如果您有喜欢的老产品没有买到的话，可以与《大众软件》邮购中心联系，我们会尽全力帮助您。祝您美梦成真。

联系电话：010-82634092 82634107

E-mail：jhyf@jhpop.com

邮购地址：

北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱

邮政编码:100089

咨询电话:010-82634107、82634092

E-mail:jhyf@jhpop.com.cn

晶合时代风II-精灵幻境	28	WGS会员卡(620点)	30	活祭（牺牲）	58
晶合时代风II-太空终结者	28	WGS会员卡(1060点)	50	拳皇99进化版	38
晶合时代风II-新天使帝国	28	剑灵	69	雷霆战将白金典藏版	48
晶合时代风II-魔体复活	28	楚留香新传	69	飘羽-失忆天使	35
晶合时代风II-绵羊传奇	18	部落2	68	暗黑破坏神I中文版	38
大富翁5	48	蜡笔小新2	48	非常小游戏2001	22
中华客栈2之满汉全席	38	永恒传说-奇幻水晶缘	48	航海时代II	48
真命天子黄金版	48	东京番外地（中文版）	35	半条命-反恐精英	68
驿动的心	48	英雄无敌历代记II征服地狱	48	古龙群侠传(标准版)	68
钢铁战场	68	旋风小快递	25	古龙群侠传(豪华版)	198
联众会员年卡	120	成吉思汗	39	轩辕剑 3--天之痕(简装版)	69
联众会员季卡	35	争战天下（送金庸群侠传）	49	轩辕剑 3--天之痕(豪华版)	198
红月	38	公主幻想曲princess7	28	生化危机 3(标准版)	48
红月（月费卡）	28	命令与征服-		生化危机 3(豪华版)	198
大法师	35	泰伯利亚之日（黄金版）	78	暗黑破坏神II(豪华版)	228
千年(客户端)	38	新仙剑奇侠传	69		
千年(储值卡)	28	星际争霸1.08版	108		
石器时代(游戏盘)	29	金庸群侠传网络版	9		
WGS会员卡(300点)	15	金庸群侠传网络版点数卡	29		

产品包装较大，需加20元邮费

精品荟萃



北京晶合时代软件技术有限公司

BEIJING KING-HOPE CO.,LTD

点击www.jhpop.com，您可在“晶合软商网”上直接选购产品！

新成员加盟

晶合|谦

北京晶合软件销售连锁组织

邯郸力科
联系人：米青
联系电话：0310-4046361
地址：从台区乐颐电脑大厦2楼B21号

遵义市蓝鸟电脑
联系人：黄强
联系电话：0852-8272146
地址：碧云路瑞安电脑城2楼1号

我们将为您提供：最优质的服务，极有竞争力的供货价格，强大的广告宣传支持。

晶合|谦

北京晶合软件销售连锁组织

热烈庆祝

晶合劲松西口分店
地　址：劲松五区520楼文典音像店内
电　话：87771724
联系人：刘颖

新店开业

我们将为您提供：最优质的服务，极有竞争力的供货价格，强大的广告宣传支持。

名称	电话	联系人	地址
晶合北京总店	67164859	贾东伟	崇文门外磁器口临16号
晶合知春大厦分店	62630299	韦时良	知春大厦中发电子市场二层F001
晶合百脑汇分店	65995814	高健	朝阳区百脑汇3层3036
晶合西单华威分店	66024632	吴爽	西单华威大厦6层（电脑家园内）
晶合垂杨柳分店	67790550	王诗南	广渠门外大街28街东1号
晶合万事吉分店	67621945	吴梦玲	丰台区永外刘家窑塔园12号万事吉商城3层B121
晶合新源里分店	64613957	付丽	朝阳区新源街31号
晶合团结湖分店	65995814	梁敏	团结湖路口亿客隆超市
晶合劲松西口分店	87771724	刘颖	劲松五区520楼文典音像店内
晶合劲松东口分店	95828-12239	王美玉	劲松中街快乐大本营一层
晶合天桥分店	65114307	李运歆	天桥永商纺织店对面（天桥商场对面）
晶合长椿街分店	66018119	宁琦	长椿街国华商场对面
晶合和平里分店	84210214	赵毅南	和平天元商厦对面
晶合大兴分店	69202500	高阳	北京市大兴县黄村镇兴丰街62号
晶合安定门分店	86472172	郭洪椿	安定门内大街181号
晶合奥尼特分店	63823449	周振清	丰台区文体路甲11号
晶合万寿路分店	68159093	武利霞	海淀区万寿路20号
晶合科苑书城分店	68515544-2095	商超	公主坟科苑书城
晶合盛世情分店	62052901	范玉福	西城区新外大街F6号
晶合平安里分店	66182792	欧纯革	平安里十字路口西侧100米路南

联系电话：010-82634876
联系人：张华

诚征北京地区软件经销商及网吧加盟

永兴四方　新品上市　诚征代理

邮购HTTP：//WWW.itseafound.com
邮购E-mail:Cheng@itseafound.com

新 电脑故障诊断维修大全

CD+VCD+书仅售28元

电脑故障迎刃而解，电脑烦恼一扫而空

1：**电脑故障综述**。讲解电脑三大故障：硬件故障、软件故障、网络故障的诊断维修的常用方法、技术。

2：**维修跟我做**。通过动画，图片及全程语音向您展示和详解电脑软硬件各主要部分的常见故障及其排除技巧。在软件维修中介绍了《超级兔子魔法设置》、《手工删除多余的DLL文件》等内容、硬件维修讲述了《动手装电脑》、《解决声卡不能发声的故障》、《硬盘引导区的安全问题》等实例，网络故障排除中教你《用电缆实现双机联接》和《组建一个局域网》等例子。

3：**疑难解答精辟**。常见故障问题与解答近六千条，从cpu的超频到光驱的修理，从主版的跳线设置到数码相机的日常护理等，囊括了电脑日常操作中的方方面面的故障，并进行了分析和提出了排除方法。让你从菜鸟迅速升级到大虾的水平。

4：**相关资源**。收录了当今流行的各种电脑测试、优化、修理软件，如超级兔子魔法设置、3D mark2001、cpu cool等。

超值附赠：CD或VCD一张让您意外惊喜！

光盘刻录制作技巧大全

2CD+VCD+书＝39元　刻录宝典案头必备

本软件教您全面掌握光盘刻录制作技术、技巧，并提供大量刻录工具软件供您选用，是多媒体制作人员、刻录制作专业人员及个人爱好者的珍藏宝典。

(1CD)**学习篇**：从常见空白光盘和刻录机选购等刻录知识的入门，到国内外发烧友的刻录制作经验荟萃、刻录制作技巧的提高，详实解答光盘刻录制作中常见问题1110个，几乎涵盖所有光盘刻录中可能遇到的疑难解答。采用多媒体技术，以文字和图解为主，并配合大量刻录CD、VCD、MP3的实例，使学习生动、直观，上手快、精通易。

(2CD)**资源篇**：提供刻录制作相关工具软件30个。有综合刻录工具9个，VCD制作工具2个，音乐刻录工具6个，光盘复制作工具2个，其他刻录工具11个。提供大量精彩刻录网站网址赠送：15部最新精彩电影片段：天使的眼睛、毒品网络、龙之吻等

(3VCD)**超值赠送令您意外惊喜**！

局域网全搞定（铂金版）10CD+赠1CD+3本书＝98元

局域网全搞定（标准版）　1-6CD+书=68元

1CD 局域网组建实例大全　从综述局域网、广域网到实例导引自己动手组建各类局域网。组建企业网、网吧及相关技术和管理软件、组建对等网、中等学校千兆校园网等各类网站 **2CD 局域网组建工具大全**　FTP服务器组建软件（15个）、邮件服务器组建软件（37个）、DNS域名名服务器组建软件（2个）、其他类型的服务器组建软件（5个）、网络管理之网吧管理软件（10个）、电脑室网吧管理器、机房计费专家6.0、美萍反黄专家、美萍网管大师、网吧管理专家、网址记录工具、文件防删除工具 **3CD 局域网软硬件故障维护大全**　局域网的几种工作模式和网络软件体系几种常见组、网硬件的详细资料布线技术相关硬件资料、Novell局域网常见问题解答：如Windows 9x丢失等Win95无盘工作站种种调试技术、上网常见故障现象诊断及排除方法和各类疑难问题解答、广域网几种故障的诊断方法 **4CD 局域网安全实例大全**　网管软件的知识、问题及相关破解技术、美萍安全卫士使用相关优点、破解"美萍"、"万象幻境"问题、破解超级保镖、万象幻境保护问题的讨论、网吧上、安全和网管软件防御方案、整体综合解决方案、注册表的术语和问题解答 **5CD 局域网安全工具大全**　CMOS破解工具4个、网管软件破解工具3个、监视类工具30个、OICQ密码破解工具13个、在线木马类工具5个、网管类工具2个、ICQ类10个、其它工具2个、网吧安全完整实例举要 **6CD 局域网在线沟通教程与工具大全**引导网上"畅聊"，提供聊天巨好工具130余款。聊天辅助工具15个、聊天攻击工具5个、聊天防御工具5个、聊天"炸弹"19个、ICQ类工具71种、IP工具13个、SINA外肤工具、ICQ外肤工具、其它工具等、精彩聊天网址大放送 **7CD 网站建设梦之队**　百余款网站建设工具 **8CD 新电脑故障诊断维修大全**　全程语音、动画、图片讲解电脑三大故障，解答近六千条疑难问题 **9CD 东方网译**　智能准确快速翻译各种英文网站及港台网站。**10CD 熊猫卫士6.0铂金版杀毒软件**(内含秘码可升级)世界一流查、杀、防病毒软件。**11CD 赠**　38部搞笑电影、20个电脑恶作剧程序、32个精彩欣赏、20个屏保、204个桌面壁纸、欢乐游戏200个。

领航　初中套装4CD+书58元　高中套装5CD+书68元

紧扣新教学大纲，全面兼容人教版、上海版、广东版等各版中学教材，以知识体系为经，以"听→练→讲"为纬突破教纲、考纲中的重难点知识，培养技能，全面发展。1、真人发声讲解典型例题，交互式训练各类特色题型，智能判分，随时可见您的奋斗足迹。2、质高量大。本套软件由特级教师精编试题约20000道（高中26000道），例典题精，能真正达到举一反三目的，采用先进的压缩技术，4倍内容于同类光盘。3、自动随机生成模拟试卷，可打印。4、寓素质教育于应试培养始终，附录百科知识、中外名著名画、名言、名歌及体卫知识能力等。

"正版9"元大行动（邮购1CD/9元，一次无论多少仅付邮资3元）

女神学园	1CD	游戏修改大师	1CD	金瓶梅	1CD	3D人体百科探秘	1CD	初一重难点代数几何	4VCD	面试工作英语会话	1CD
亚玛兰斯	2CD	世界名家名著赏析	2CD	国际冠军拉力赛	2CD	大魔王物语	1CD	初一重难点英语	4VCD	365天轻松学英语	2CD
大富翁	3CD	FIFA98	1CD	武士魂	1CD	虎将神兵	1CD	高一重难点代数立几	4VCD	挑战GRE	1CD
灌篮金刚	1CD	命令与征服	2CD	棋牌大师	1CD	机皇游戏大全	1CD	高一重难点化学	4VCD	英语步步高	1CD
				模拟直升机	1CD	铁卒网络棋大师	1CD	WPS97家用版	1CD	编程点金VF6.0	1CD
						大银河物语	1CD	DELPH3从入门到精通	1CD	编程点金VB6.0	1CD
						勇者斗狂神	1CD	用美式成语聊天	1CD	编程点金DELPHI5.0	1CD
						格斗游戏大全	1CD	用英语透视美国社会	1CD	编程点金VC++6.0	1CD
						武将列传	1CD	英美语音闪电入门2	1CD	编程点金C++B4.0	1CD

永兴四方全国软件连锁组织总部
北京永兴四方科技发展有限公司
电话/传真：010-82641337　62632128/1986　82641338　62581138/39
批零邮购地址：北京市中关村北二街4号水清木华园5号楼111号（100080）
收款人：束平安　门市：国投科海116B柜62548465　E-mail:itsea@public2.east.net.cn

WWW.DZD.COM.CN 碟中碟 软件 软件碟中碟



《走遍美国强化训练》 48元/4CD

该产品紧贴教程原文，聘请英语教学专家编辑设计了内容丰富、形式多样的诸多题型。其核心环节是"学习"、"练习"和"测试"三部分。"学习"环节按照每篇课文章节，配备了重点词汇、短语和句型，均有例句可供参考，准确理解词汇。"练习"环节设置了"对话练习"、"单词练习"和"句型练习"三项，可与电脑配合分饰角色，寓学于乐。"测试"环节自动生成试卷，记录成绩并提供电脑分析，是学习英语的智能小助手。

听吧 MP3 学英语系列



许国璋英语MP3 38元/4CD

《许国璋英语》是最具影响力的英语学习教程，是中央电视台长盛不衰的经典教学节目。主讲均为外籍语言专家或名校教授，采用双语讲解，是学习英语的好帮手。包括全套《许国璋英语》课文内容。



美国之音MP3 22元/CD

本产品收录了美国之音1999年到2000年以来的标准英语新闻和特别英语新闻精华，按照新闻主题，分为八大栏目。绝对美国原音，适合中级程度以上的英语爱好者练习听力和提高阅读能力。

听电影学英语系列 每辑/28元



世界电影录音专辑MP3系列首批精选了对话多、有文化背景的世界经典电影12部，以数码方式录音，完整地收录了影片的全部对白，并附有250余页的中英文对照脚本及难点注释。这是一套精心制作的电影专辑，让你在醉心欣赏的同时增强英语语感，领略英语的魅力。共四辑，每辑三部。

疯狂英语MP3 22元/CD



《疯狂英语》是一本时尚、有口皆碑的英语有声杂志，具备知识性、思想性；饱含文化量、信息量、时代感。本光盘包含2000年《疯狂英语》杂志的全部听力内容：人物、时事、金曲、电影、新闻。以MP3的格式存储，可在PC机、带有MP3播放功能的VCD机及MP3播放器（随身听）上使用。

碟霸·电脑影院

"碟霸"提供的原装正版视节目，采用最新压缩技术，所有节目内容完整，影音不变质，画面流畅，声效极佳。

"世界经典电影百年珍藏"系列

中英文双语 看经典电影 学纯正英语

希区柯克钻石经典 20部/58元

《美人计》《辣手摧花》《惊魂计》《迷魂计》《意乱情迷》《贵妇失踪案》《伸冤记》《怪尸案》《忏情恨》《凄艳断肠花》《电话谋杀案》《欲海惊魂》《艳贼》......

世界经典电影 每辑/38元

《魂断蓝桥》《罗马假日》《魂断蓝桥》《傲慢与偏见》《茶花女》《百万英镑》《王子复仇记》《一夜风流》《卡桑德拉大桥》《出水芙蓉》《爱德华大夫》《黄金时代》《小妇人》《永别了武器》等50部

"英语视听世界"系列

《希望－英语杂志》48元/4CD

¡希望英语¡将中央电视台的黄金英语教学节目《希望ó英语杂志》开播周年精华版的全部内容收录于四张盘片，使英语学习爱好者以及《希望ó英语杂志》的忠实用户实现学习和收藏的愿望。

"发烧卡通世界"系列

日本卡通《三国志》全集

豪华电影版 3CD/38元

"精品连续剧"系列

《宰相刘罗锅》40集完整典藏 10CD/58元

《东京爱情故事》原版引进 日语原声

中文字幕 3CD/28元

"港台娱乐大本营"系列4CD /38元

第二辑《情圣》《龙凤茶楼》《破坏之王》《老虎出更》《龙虎风云》《爱的逃兵》《天长地久》《千王情人》《湾仔风云》《山村老尸》

"欧美大片排行榜"系列

第一辑《沉默羔羊》《绝路烽火》《旅行奇遇》《零点爆破》《夺命病毒》《雪崩危情》《以牙还牙》《紧急降落》《双面娇娃》《邮购新娘》

"碟霸"超酷影音播放器

支持RM、RA、MPEG4、DivX、MOV、VCD、DVD、MP3、MPG、DAT、VOB、AVI、WAV、MID、MIV、RMI、MPV、MPEG等流行媒体格式。
兼容各种软硬件环境。
支持Windows95/97/98、Windows2000、WindowsME
功能强大，不胜枚举！

以上产品欢迎邮购，每套另加邮费5元 全国各地软件店、音像店、书店有售

卓越www.joyo.com 搜狐www.sohu.com 当当www.dangdang.com 易福利www.efreedcd.com 等网站有售

里仁软件行销联盟总承销 京里仁计算机公司发行 碟中碟软件科技有限公司出品
咨询电话/OEM：62654732/33/34/35 经销商订货电话：82612510/86241512/82610701
E-mail:lrsales@21cn.com 通讯：北京市中关村邮局107号信箱 邮编：100080
北京分销中心：太平洋82667386/知春电脑城82619601/公主坟科苑书城68515544-2048
广州代表处：020-87502769/13925157304/上海代表处：021-63222260/13816321501

奥美电子重头出击

少林足球 SHAOLIN SOCCER

皇牌电脑游戏

十足搞笑十足乐趣

全国十一城市推出

"看电影，送《少林足球》游戏优惠券"活动

奥美电子 AEC www.aomeisoft.com 新挑战 每时每刻！购买《少林足球》游戏就有机会获得SONY提供的17"彩显

飞利浦 液晶彩显

晨路科技有限公司 Info-Mission Tech. Inc.

全国经销商支持名单

排名不分先后

广州南软	020-87532791	青岛力邦	0532-3876907	陕西辉煌	028-7806666
广州骏网	020-87531488	济南长川	0531-8544748	西安日月	028-5522782
广州连邦	020-87545496	济南爱书人	0531-6025919	辽宁希望	024-23997363
广州思富特	020-87509952	天津津科	022-27387820	合肥连邦	0551-2817190
广州黑马	020-87531151	沈阳连邦	024-23921186	重庆连邦	023-63534357
北京连邦	010-62525338	大连华宇	0411-3640552	南宁连邦	0771-5323723
北京正普	010-82671133	大连连邦	0411-4509070	南宁赛乐氏	0771-2615226
北京晶合	010-82634105	大庆金银来	0459-6319892	南宁晶合	0771-2621521
北京育碟苑	010-82656587	哈尔滨瑞利	0451-6260102	南宁实凯	0771-2617729
北京万众合力	010-82627435	深圳连邦	0755-3220641	杭州美迪	0571-88271301
北京兴四方	010-82657868	成都连邦	028-2916888	杭州连邦	0571-88868419
北京里仁	010-62615307	成都兴四方	028-5406933	江苏连邦	025-3229923
北京树人	010-82657363	郑州连邦	0371-3944977	南京新高	025-4544417
北京圣比尔	010-62527962	郑州赛乐氏	0371-3973945	南京探路人	025-4812172
北京鸿达	010-68745755	武汉赛乐氏	027-87851116	南京苏四方	025-4547533
北京永兴四方	010-62632128	武汉连邦	027-87871204	福建连邦	0591-7811693
北京赛乐氏	010-62181434	武汉天问	027-87874577	福建中科讯	0591-3367199
北京碧海长风	010-62647066	昆明黑马	0871-5125105	厦门金科达	0592-2202012
上海连邦	021-63504116	昆明棒子	0871-5176880	兰州国磊	0931-8261784
上海茂立	021-63221565	昆明明星	0871-5176880		
上海赛乐氏	021-63508228	昆明威豪	0871-5124740		



DIABLO II

暗黑破坏神II资料片

毁灭之王

BLIZZARD ENTERTAINMENT

A E C www.aomeisoft.com

云斯顿赛车

NASCAR Racing 4



云斯顿赛车在赛车运动中的地位 象征着人们对自我毅力 人类意志以及速度的追求

源自及至真实的精彩

21条风格迥异的赛道 最高允许43人通过LAN进行对战 独家具备的Daytona赛道认证

尽情领略云斯顿赛事
令人骄傲的速度感和荣誉感吧



GROUND CONTROL
DARK CONSPIRACY

地面控制
-[黑暗阴谋]-

SIERRA STUDIOS

奥美电子 A E C
www.aomeisoft.com

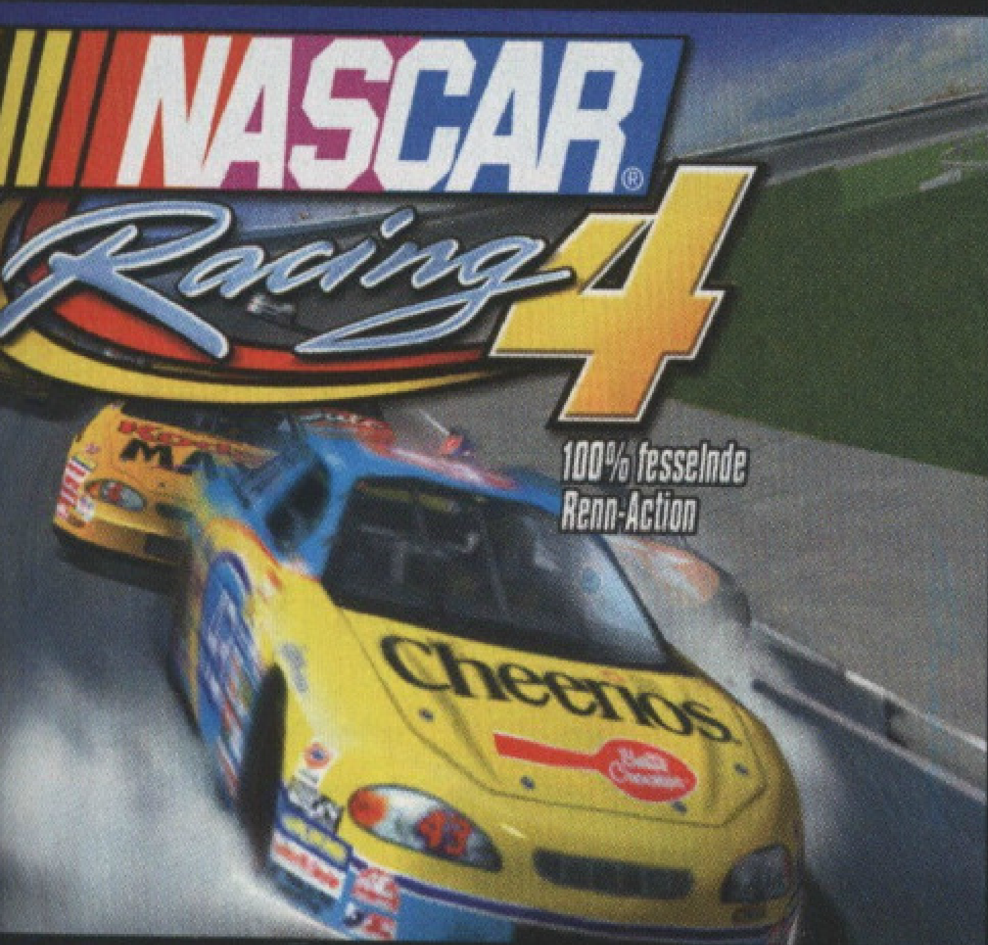
新挑战每时每刻
奥美电子(武汉)有限公司

(027) 85801802
(010) 82657909
(021) 53080364

奥美5周年电子

暑期强档奉献

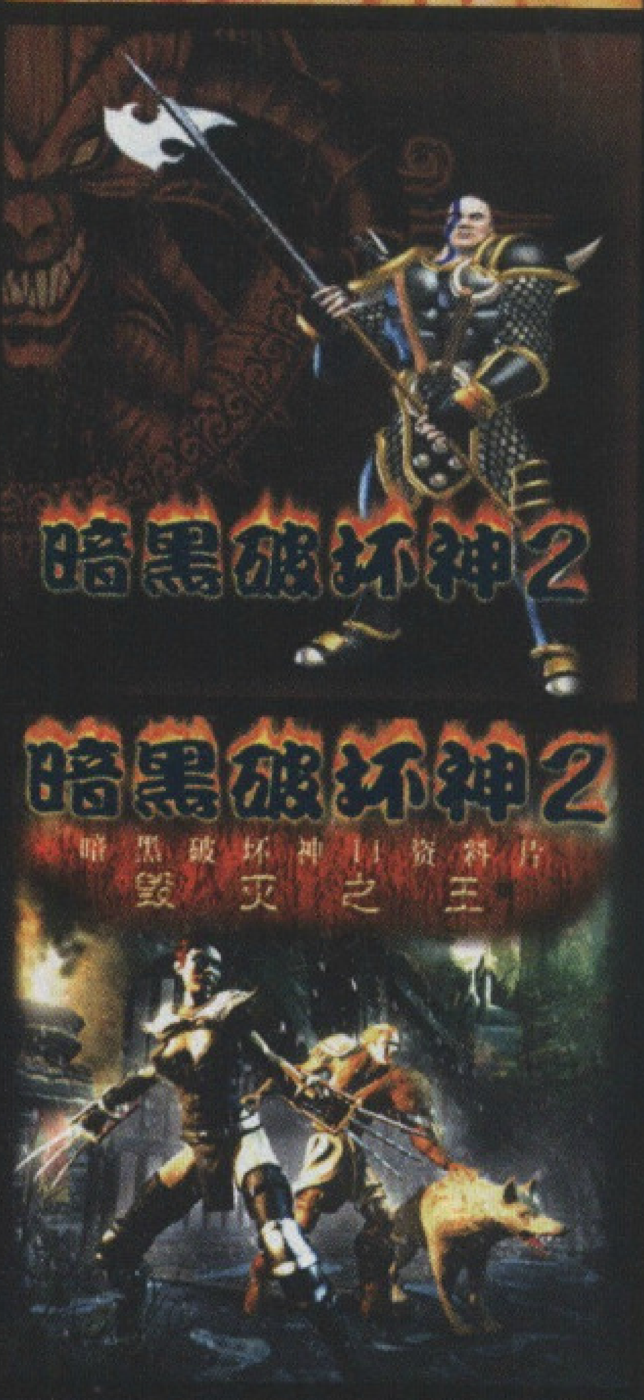


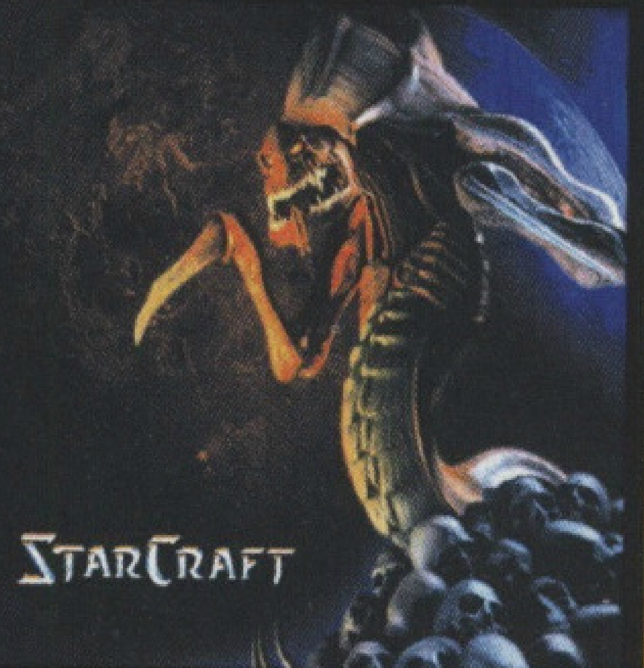








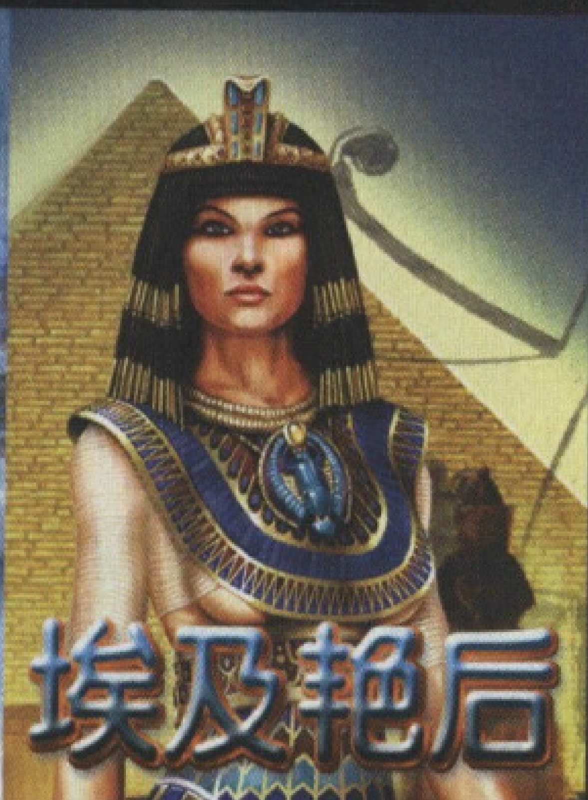


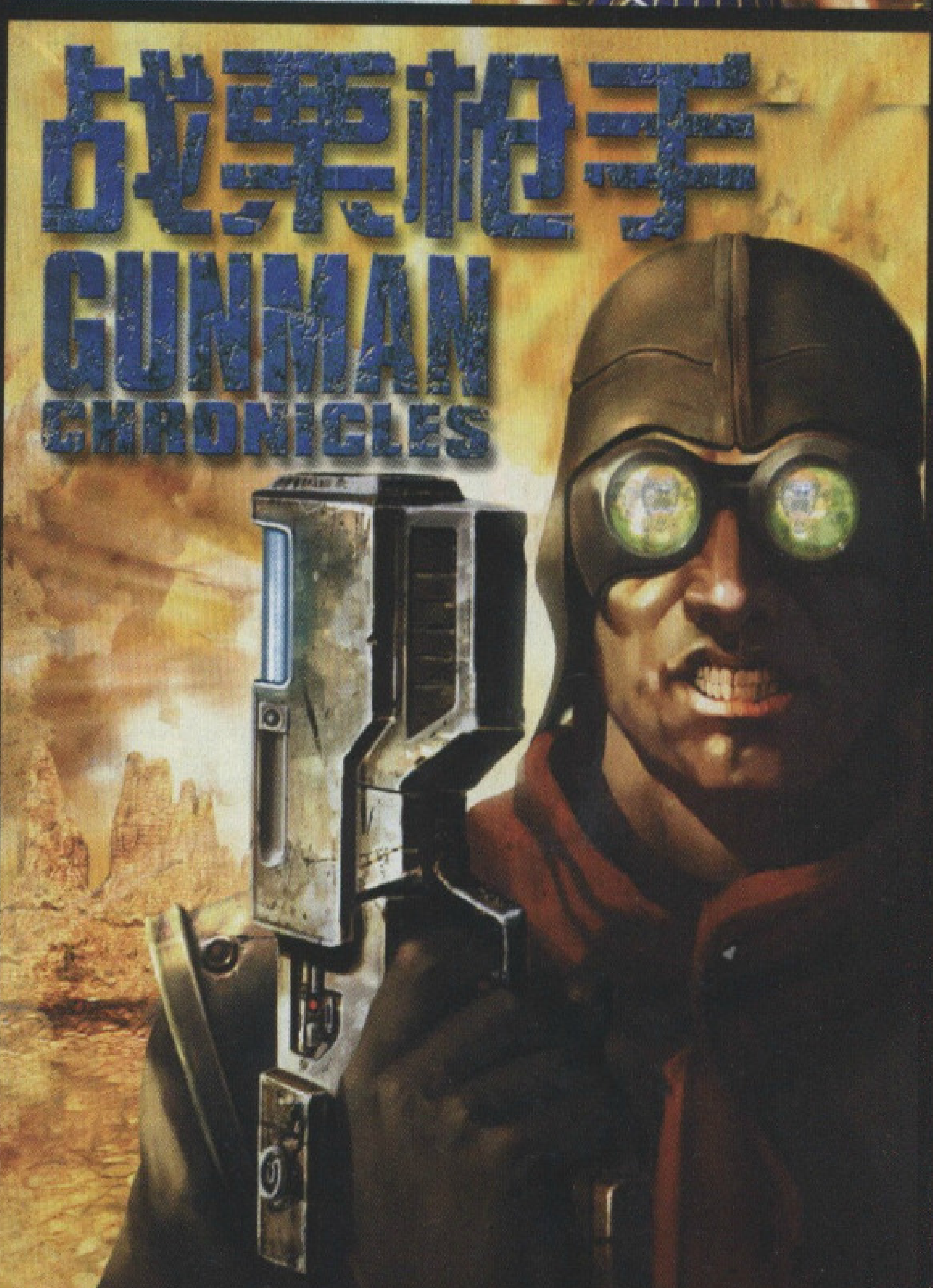












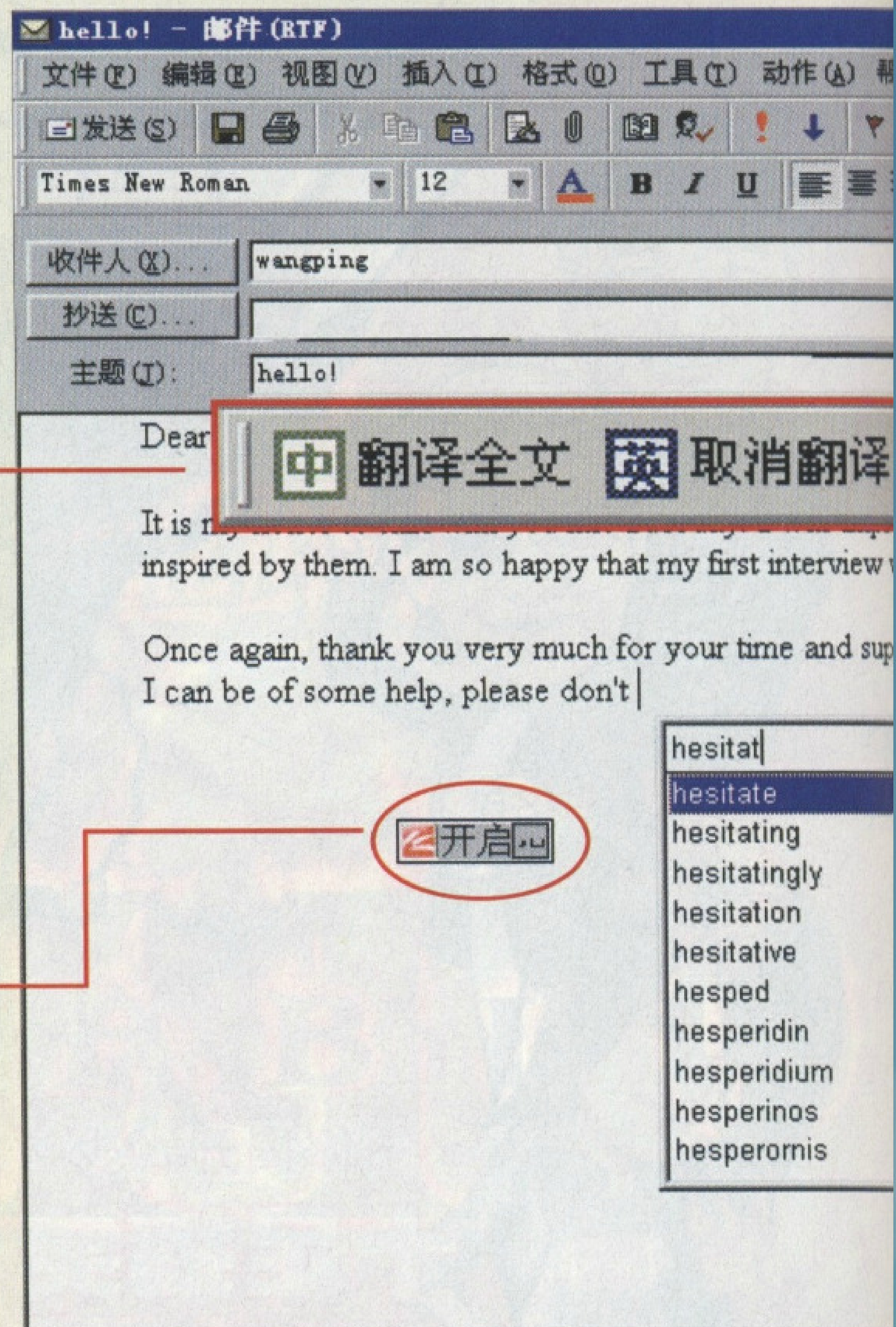
金山 KINGSOFT　词霸家族

金山词霸　金山快译

金山词霸2002

无话不说的超厚辞典

Windows95/98/ME/2000/NT/XP



不必启动照样查词 1

内嵌在Office、IE、Outlook、OE、Acrobat等工具栏上，不必另行开启词霸，直接使用。速度奇快，资源占用极小，使用更方便。

单词书写不用愁 2

输入头几个字母自动提示相关单词，快速输入、辅助写作，单词记不准也没关系。

新　增　词　库 3

最新增加10个专业词库，30万词条，最新修订12000多个词条，内容覆盖23本词书；增加了最新网络用语、新增计算机词汇。新世纪用新词霸！

随时随意背单词 4

预置四六级、TOFEL等10多种分类词汇，用户可以自由选择，自动循环播放。

千锤百炼　始终领先一步

可在Office、IE、Outlook、OE、Acrobat等任意窗口下对中英文词汇进行即时翻译，即指即译，全球领先。随时把查询过的单词收录到"生词本"中，方便查阅，重点记忆，还可打印成小卡片，随身携带。

字正腔圆　从此无话不说

国际顶尖的TTS全程语音技术，流畅朗读整句、整段乃至整篇文章，语音、语速自由调节，纠正发音最重要。

海量词汇　依然字斟句酌

荟萃包括《美国传统字典》《现代英汉综合大辞典》《朗文清华英语电脑词汇》等在内的12部权威字典，42套专业词库。总字数达到2.6亿，专业词条超过730万条。每个单词配有音标、词源、解释、词组、例句、词性变化等内容，解释详尽；支持英文单词的模糊查询；并提供拼音、偏旁部首两种汉语查询方式。

杀电脑病毒　用金山毒霸2001　第三代（嵌入式）杀毒软件　　欢迎到卓越网订购 www.joyo.com 卓越网

金山软件股份有限公司　地址:北京市9605信箱(100086)　网址:www.kingsoft.net　总机:010-62524868　传真:010-62638287　技术支持热线:010-86243222
技术支持联系方式:support@kingsoft.net　经销商订货热线:010-62638312　OEM授权联系方式:OEM@bj.kingsoft.net　OEM热线:分机248　集团购买热线:分机186
买金山软件 免费加入金山软件俱乐部　俱乐部联系方式:club@kingsoft.net　俱乐部热线:010-86243222　欢迎邮购　邮资五元



编辑导语：

韩国一间高级餐馆的厕所的名字起得很艺术，叫“解愁阁”，男女通用的，厕所门上贴着一个女孩戴着男礼帽的黑色剪影标志。

这只是个小花絮。

提起韩国，除了近年来的偶像歌手和偶像电视剧，似乎和我们的生活产生不了太多直接的关系，但它也绝不陌生，因为它的历史一直是与中国血脉相连的。观察韩国人生活的很多细节，还遗留着当代中国社会已经绝迹了的种种传统民风。某些习俗表面上看起来和日本也有些相似，例如餐饮的习惯；例如随时随地的精微简洁的装饰，就是一家小饭馆，也要在门口装上一口池水，摆上两片假山石；但是这一切归根结底也还是与中国久远的过去不可分割。

2001年7月18日至21日，一次中韩游戏业界的短期交流在汉城进行着。这是中国游戏行业里第一个由专业媒体记者组成的韩国游戏业考察团与韩国的游戏业界进行的正面接触。这次考察活动是由中国金山公司主办，韩国电子商务交流中心（Echinacenter）协办的。

本次活动金山公司邀请到了《大众软件》、《电脑报》、《电脑商情报》、《软件与光盘》、新浪网、网易及《北京青年报》的记者，阵容十分强大。这样规模的记者团外访活动，在中国游戏行业中还是第一次，而“第一次”这个概念本身就意味着它将有着深远和永久的影响。你不得不承认主办方金山公司的眼光和对于机遇的把握。

在大陆最早代理韩国游戏的公司不是金山，与韩国游戏行业交往最密切的公司也不是金山，但是在韩国游戏产业最渴望与中国进行交流的时候，金山公司抓住了这一契机，抢先走出了这一步。看一下应邀参与本次活动的媒体名单，我想不难理解：几乎大陆所有顶尖的专业游戏媒体记者、极有社会影响力的大众媒体记者、还有中国最强的两大门户网站的代表，这是怎样的舆论覆盖面？这又是一个怎样的树立公司形象的契机呢？

生铁
post-boy@popsoft.com.cn

游戏都

◆ **本刊记者/生铁**

——韩国游戏业亲历

仁川机场下机后，考察团乘坐大巴前往汉城。

韩国人口4000万，其中有一半都集中在汉城。说它是韩国的心脏城市一点也不为过。宽阔的汉江穿越了这个城市，带动了这



座城市的发展。世界上把韩国独特的经济发展模式称作“汉江经济”。数十座跨江大桥把城市连接起来。在夜里，大桥上灯火长明，汉江和围绕在她玉臂上的那些链状的明珠，构成了汉城独特而宁静的特写。

而就是这样一个城市，不久前还经历了又一次金融风暴的洗礼。2001年对于汉城来说是比较特殊的一年。先是遇到了30年未有的大雪，接着又遇到了300年未有的旱灾，最后是37年未见的大雨，许多地区都被水所淹。我们访韩记者团抵达汉城时，这场灾难刚刚过去。

尖端游戏产业协会

7月18日，抵达汉城的当日下午，没有休息，记者团一行就来到了韩国尖端游戏产业协会。它位于汉城IT产业最集中的一条大街上，是隶属于韩国情报协会的一个官方组织。因为是采访的第一家韩国单位，所以每个人都准备了很多问题。

接待我们的是该协会的调查部次长朴中日。他介绍了韩国游戏业几年来的发展历程。1997年以前韩国社会普遍对游戏产业持怀疑态度，认为游戏对青少年有负面影响，政府也不提供任何支持。当时的游戏企业大都是依靠风险投资运营的。但是从1997年金融风暴开始的持续经济低潮和危机，却给游戏产业带来了一个机会，一个巨大的机会。

短短4年，韩国游戏产业迅速膨胀。政府对游戏产业提供了前所未有的惊人的优惠政策。首当其冲的就是资金支持。游戏产业每年得到政府大约500亿韩元（约合3.5亿元人民币）的直接资助。政府还提供无息贷款，税务上亦行减免，更有甚者——游戏从业者可以游离在韩国普及兵役制度之外！

在政府的支持下，游戏公司如雨后春笋般诞生在朝鲜半岛这片并不辽阔的土地上。在韩国，仅仅是游戏开发公司就多达350家，其中竟有140余家公司向政府提出申办游戏大学。游戏产业跃升为韩国汽车和电子行业外的第三大创汇产业。

有了政府的支持和商家的推波助澜，游戏文化迅速在民间普及，游戏成为了韩国最大众化的娱乐项目之一。目前韩国国内大约有23000家“电脑吧”（即我们通常理解的网吧），相对于韩国的总人口而言，其密集程度可想而知。由于在韩国CA、ADSL以及光纤等宽带技术已经非常普及了，这也为网吧文化的形成奠定了一个良好的基础。而网吧也确实在一定程度上帮助政府缓解了失业率的压力。



第一次会晤

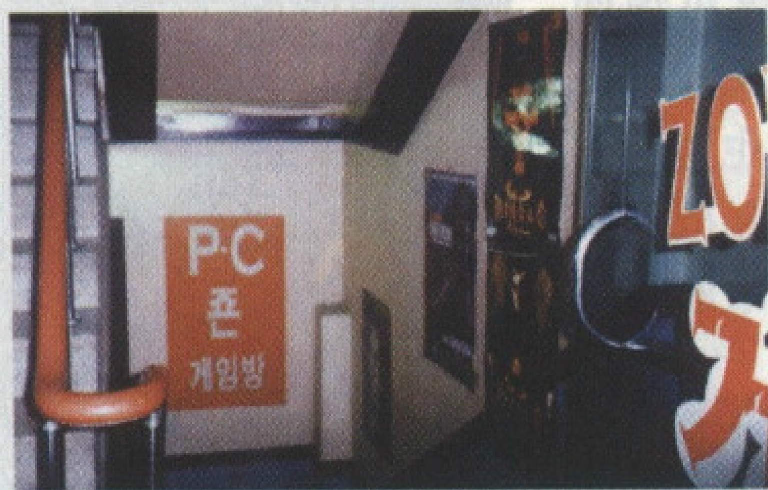
朴部长也告诉我们，在韩国，盗版问题也比较严重，今年5月份集中打击盗版之后，成效并不显著。目前韩国PC游戏的正版盗版比例大约是1：4，但是政府有信心在未来的几年内把这一比例控制在1：1。

第一次采访结束了，但是留给记者的感觉是：许多新的疑问又出现了。尖端游戏产业协会提供的某些数据，和记者以前掌握的资料有很大的出入。另外对韩国政府的管理结构我也是充满了质疑。几乎各个政府部门都下属有自己的游戏管理组织，各类协会多如牛毛，其中通讯情报协会、产业资源部和文化观光部下属的3大权威部门在对游戏开发、流通渠道和政策制订上的管理权限模糊，似乎有重合的地方。另外对于政府是如何管理网吧，也没有得到一个明确的答案。他们只是说政府有针对网吧的相关政策，但是没有直接管辖网吧的部门，对于它们的发展似乎也只寄希望于经济规律自身的调节机制以及民间行会来把握。我想说的是：过快的膨胀，是不是会带来某种隐患？

韩国政府支持游戏产业的主要途径：

※ 游戏综合支援中心
※ 信息化基金、文化产业振兴基金
※ 指定风险企业进行各种税制优惠
※ 兵役特例
※ 游戏产业基地


注意后面的货架，全都是正版软件噢！



深夜中的PC BAR


韩国标准的网吧

网吧！网吧！网吧！

奔波了一天，非常疲劳。晚上回到旅馆休息，打开电视，意料之中地找到了游戏频道，里面是STAR CRAFT的实况比赛直播。到夜里11点多的时候，我和同屋新浪的记者贾君都坐不住了。干脆锁上门跑到外面去夜游。当然，我们是有目的的。

我们严守交通规则，穿过了几条街巷。这时大街上还是一片灯火通明。我们看到不远处一栋建筑上的一块写着GAME LAND的霓虹灯牌。进去一看，是个传统的街机游戏厅。里面有我们熟悉的对战和射击类游戏机，也有麻将机、虚拟轮盘机和角子机。几个男青年在里面安静地玩着游戏。在这里转了一圈，我们便出来继续寻找自己的目标。拐进一条阴暗的巷子，里面有一些仍然在营业的食品店、饭馆和酒吧。贾君说，这里看起来的确很象上海。走了不远，我们看到一块灯箱牌子上写着"PC BAR"的字样。网吧，我们终于找到你了。

这是笔者在韩国见到的第一个网吧，它在一座黑森森的公寓楼的地下室里。从外面看起来，给人一种不良的隐秘感。但是下了两道楼梯，推开网吧的玻璃门，我们感受到的却是另一种氛围。

一个不大的房间，干净，凉爽，装修得很讲究，隐藏的壁灯光营造出一种优雅的氛围。房间里大约有30台电脑桌整齐地排列着。但最值得一书的还是网吧的前台。在前台内的货架上，整齐地码放着一排排正版游戏软件。其中有最新上市的《暗黑破坏神Ⅱ》和《彩虹6号》的资料片，也有《星际争霸》、《反恐精英》、《FIFA2000》和《三角洲特种部队》这样的经典作品。

笔者掏出1000韩元（约合人民币7元），准备享受一个小时韩国玩家的待遇。店员很客气地告诉我，这里的各种饮料都是免费供应的。但是柜台里准备的小吃，是要花钱的。

等来到指定的座位上，摆弄起电脑来，笔者就更不适应了。一水儿的带扶手的高靠背真皮转椅，一坐整个人都陷了进去。再看机器配置——一律17寸纯平彩显、PⅢ700的CPU，128兆内存，20G硬盘。物质带来的欣快感使人更想满足一下精神上的饥渴，笔者习惯性地去点点桌面上STAR CRAFT的小图标，这时显

示屏一黑，机器突然重启了！哦……是我忘记向店员要游戏的正版光盘了……

很快连上了战网，游戏终于开始了！可不知怎么，笔者这时突然想起了自己家楼下的那家网吧，黑暗，嘈杂，弥漫着脚和汗水的味道，模糊不清的显示器，有点发粘的鼠标，还有那渍着油泥的电扇不时吹过来的一阵阵沉闷的热风……

笔者这次在汉城探访了4个网吧，其中一个是在某大型娱乐购物城内的，还有一个叫coex web station，是汉城最大的网吧，共有300多台电脑。各个网吧的硬件环境基本是相同的。韩国政府规定，网吧的正版游戏软件不得少于30套，并且在晚10:00到早9:00这段时间内，未成年人是不得进入网吧进行消费的，节假日也不例外。违反上述规定者如经发现，将被吊销执照。

韩光：韩国之光

7月19日一早，记者团一行前往韩国最有影响的游戏公司之一——韩光公司(HANBITSOFT)参观。在离开旅馆的时候，那个叫“GE MBC”的电视台还在播放着“星际”的比赛转播。而这款在韩国卖出200万套，带动了一个行业的发展、培育出200多名职业游戏选手、形成了一种社会现象的游戏，正是由这家公司代理的。

进入这家公司，笔者首先看到的是他们游戏大学的宣传招贴画。

由于今天的会谈包括了金山和韩光两家具有代表性的公司之间的接触，所以双方领导首先对各自的公司作了详细的介绍，之后两家公司成员与记者们一起就游戏相关问题进行了沟通和探讨。



韩光公司的展台



作为“韩国游戏联盟”（KGL）最大的资助者，韩光公司的金董事长同时还兼任该联盟的会长，它是韩国文化观光部下属的一个机构。它主要的职能是培训和培养韩国职业游戏玩家，并推动游戏的职业化进程。目前韩国通过该协会职业游戏认证的专业玩家有200多人。在韩国，此类的职业游戏联盟还有很多，例如KIGL联盟、PKO联盟等。他们举办了各种各样奖金丰厚的游戏大赛。金董事长告诉我们，我们昨晚在旅馆所看到的电视转播节目，就是KGL组织的联赛实况录象。

对于盗版问题，金董事长说，韩国游戏的盗版销量大概是正版软件销量的8倍左右，这和韩国尖端游戏产业协会所说的4：1的正、盗版比例有所出入。而《星际争霸》和《暗黑破坏神Ⅱ》之所以能有那么好的销售业绩，取决于CD-KEY的使用。韩国国土小，宽带网络易于普及，这使得网络游戏的发展有着得天独厚的条件，对于反击盗版，自然也是不无益处。

在谈到中国时，记者问到韩光公司准备如何进入中国市场。金董事长表示，他目前还只是在中国寻找好的伙伴，今年年底之前就有可能在中国设立分公司或代表处。他还说，其实他最希望得到的还是中国的人才。从他的一席话中，我们不难看出韩国对技术人才的需求。韩国申请办校的IT公司如过江之鲫，这固然有公司或发展或投机的自私考虑，但也同时表明，无论是在一个飞速发展的社会，还是在一个飞速发展的行业里，专业教育和培训都要保持与其发展同步，都要有巨大的先期投入，而且政府更要发挥主观能动性。韩国相关的IT类学校多达280家，其中得到政府直接扶持的有10家（包括一家游戏专门学校）。这10家都是国际上承认的大学，政府每年为每个学校拨款总金额1

亿8千万韩币（约合130万人民币）。除此之外，韩国信息产业部还对30余家游戏学校进行支持。在这些学校里，一个学生每年的学费要600万韩币，其中有一半是由信息产业部负担的。韩光公司自办的HANBITSOFT DIGITAL CAMPUS就属于受资助的学校之一。

韩光公司的1999年的注册资本为28亿6500万韩元，目前从6个投资机构融资达121亿韩元，并将于本月上市。

韩国的游戏教育体系构成：
※ 大学研究院：世宗大学、SANGMYUNG大学，HOSEO大学
※ 4年制本科：AJOU大学，HOSEO大学，YOUNGSAN大学
※ 2年制专科：CHUNGKANG文化产业大学等16家
※ 计算机综合教育：世宗大学
※ 中高级职 业教育学校：河南动画高等学校、游戏学院等20余家



韩光的蔡先生在介绍他们的游戏学校

汉中游戏产业讨论会

19日下午，韩中游戏产业讨论会在韩国科技会堂举行，考察团全体成员、韩国中央日报社等数家媒体及10余家韩国公司参加了会议。这次会议本着相互介绍自我、深层分析两国游戏市场的主题进行。会议开始，《金山》公司的CEO雷军和《大众软件》记者分别代表中国的软件公司及专业媒体和韩国游戏产业代表签署了双方合作意向书。

在会上，中韩双方代表就韩国游戏企业进军中国的决策、中国IT行业的变化及中韩两国游戏市场的接口进行了发言和讨论，本刊记者还就中国的游戏市场现状做了主题演讲。

会议后中方代表回答了韩国记者提问。他们感兴趣的问题主要集中在中国政府对于游戏产业的规定、网络游戏在中国的发展、中国玩家的消费层分析以及街机和手机游戏在中国的市场。



大众软件与Echinacenter签署合作意向书

整个会议进行得紧张有序，但是在这个会议上笔者却几乎没有见到韩国的游戏专业媒体记者。另一件趣事是，只有在这次会议上，韩国厂商和媒体向中国方面直接提问的机会才多了起来，而在其他几次的访问会谈中，基本都是中国考察团不停地向对方提问，直到会谈时间截止，这也是因为中国考察团中记者太多的缘故吧。

通过这次会议，笔者深刻地体会到，当我们的游戏行业依然停留在靠哥们关系、在靠小圈子混饭吃的阶段，依然在凭着感觉乱撞的时候，我们未来的对手，已经对我们的市场有了入木三分的了解，韩国政府和外交部门专门设立的商业情报机构为本国的厂商提供着他们所需要的一切资料，一切的调查数据和一切的统计报表……韩国方面分析了以往进驻中国的外国游戏厂商的教训，将厂商进入中国市场的困难归纳成数十条，其中包括我们的非关税障碍、外汇使用限制、对知识产权的淡漠、手续的繁杂及其办理过程的低效率，更包括我们耳熟能详的款项结算拖延、拒绝支付及不合理索赔行为。

针对这些存在问题，政府相关部门还为那些渴望进入中国市场的商家给出了战略性的建议，例如随时关注中国市场政策变化，例如通过阶段性进入的方式选择中国合伙人，例如在公司入驻中国之初就应该建立自己的培训机构，例如特别强调了应建立体系化的中国游戏市场动向信息网——我想这个建议也是对咱们中国游戏行业决策者的一个警示（亦或是另一个机遇？）。

韩国橘子还是中国橘子？

7月20日的行程安排很紧张。上午便去了两家公司。第一家公司是

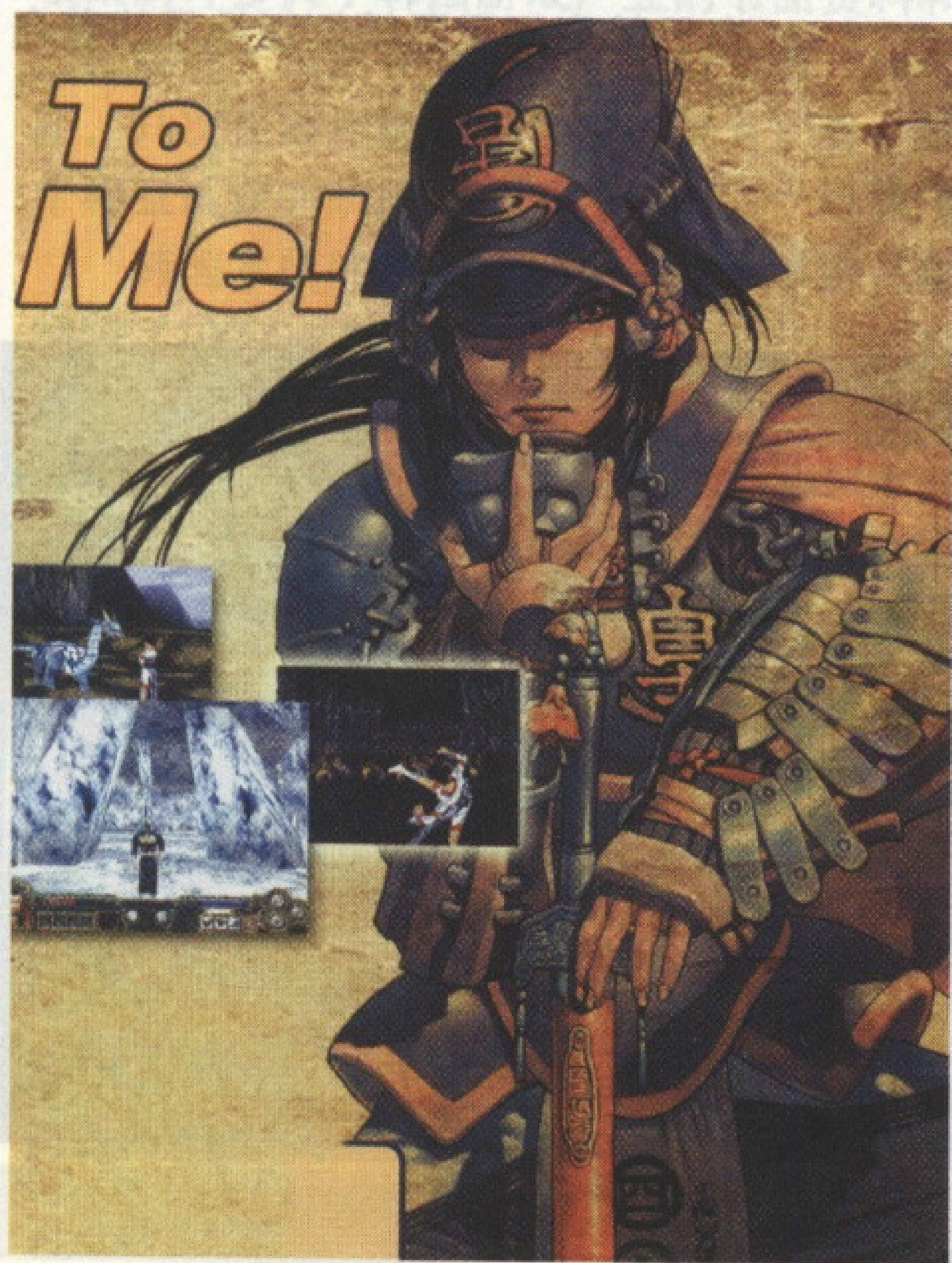


ESOFNET公司展台


“游戏橘子”的午休时间。他们的办公室装潢很讲究，处处体现出公司的统一形象。

ESOFNET。我想中国的玩家对他们的游戏应该是比较熟悉的：《龙族》、《千年战争》和《零时代》。该公司网络游戏组的李组长接待了我们，并为我们介绍了一下该公司的发展状况和即将上市的几个网络游戏。其中一款叫作《墨香》的武侠游戏和一款叫N-AGE的现代题材游戏给人留下了深刻的印象。

李组长告诉我们，公司已经两年没有开发单机游戏了，公司把所有精力都投入到网络游戏开发和外国游戏代理的工作上。李组长对于一个公司的产品结构关系是这样看的。代理游戏可以带来相对稳定的收入（该公司最近的代理产品有《奥妮》和《永远的伊苏》），而网络游戏则有两种可能，一种是成为公司赢利的主要产品，一种是血本无归。所以笔者采访过的几家韩国的公司也都采取了代理、开发两条腿走路的战略发展方式。



目前韩国最火的网络游戏是《风之国度》，而《龙族》因为最初的市场工作出现了一些问题，所以销售成绩没有台湾好。

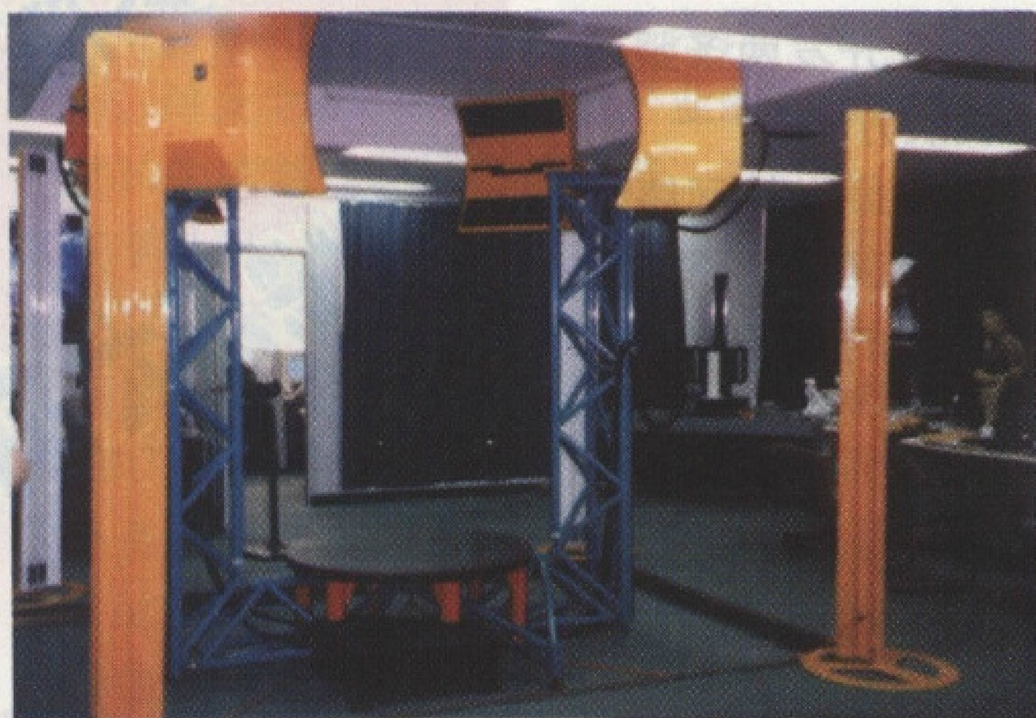
中午12：00，记者团一行来到了游戏橘子韩国公司。总经理赵成容接待了我们。很多记者一直疑惑台湾的游戏橘子和韩国的这一家是什么关系。赵总解释说，两家公司完全是独立的。最早这家公司和台湾的游戏橘子是由相同的台湾公司投资的，但是后来引进的一些韩国投资超过了总投资的50%，所以它目前与台湾游戏橘子没有任何关系，以后还将有更名的可能。

韩国游戏橘子是韩国的中等规模游戏厂商的代表。据该公司负责人说，去年一年的总营业额达到了20多亿韩元，而今年头3个月的营业额就达到了35亿，净利润达到7亿韩元。

KGPC——韩国游戏支援中心

20日下午的日程安排是访问大名鼎鼎的“韩国游戏支援中心”。这个韩国文化观光部直属的、上级单位每年划拨200亿韩元的这个机构，肩负着韩国游戏产业发展的重任。它整整占据了文化观光部大厦的7个楼层。进入其中，有一种很肃穆的政府部门的感觉。

中心负责人首先带领大家参观了这里的高端器材室。motion capture、3d scanner、cg production room……这里所拥有的全部是动辄上百万美元一套的设备，在韩国的所有游戏公司全部有权利低价租用这些设备开发自己的游戏。中心每年200亿韩元的基金绝大部分都用来贷款给有需要的游戏相关企业。贷款的大小要根据公司的情况和开发进度来衡量，由3000万韩元到5亿韩元不等。除去资金的支持外，中心甚至将几个楼层低价租给独立游戏开发小组和小规模的游戏公司。目前在中心大厦中的游戏公司达到了50余家，这哪里是一个支援





这就是韩国游戏支援中心上百万美元的高端设备室，不过照片中的模特是我们的记者。

中心，这简直是一个大规模的娱乐产业孵化基地！而据中心工作人员称，与他们同级别同职能隶属不同国家部门的单位共有8家之多！听起来惊讶么？

在游戏支援中心的一条走廊里，我们还看到了世界最著名的游戏联赛WCG的总部办公室，那是一件很小的，稍显凌乱的小房间。不巧的是当天WCG的工作人员外出了，我们没有机会直接对他们进行采访。

离开KGPC后，笔者一行人来到了汉城最大的电子商城TECNO MARKET参观。整整8层的商城，每一层的定位很明确，你可以很容易找到自己需要的电脑软硬件产品及相关



韩国最专业的音效录制间。

周边外设，在游戏软件专区内甚至有专门售卖游戏人物模型及游戏周边玩具的柜台。电子商城内的柜台布置非常宽松，完全没有国内电子市场的拥挤和压抑，给人一种心情舒畅的感觉。

笔者在游戏专卖柜台中看到了一些韩文版的国产游戏，其中有《新绝代双娇》、《绝世神功》、《神雕侠侣》、《傲世三国》和《三国群英传Ⅱ》等。虽然韩文版的国产游戏包装明显比在国内销售的原版产品包装精美，但我还是很愉快在异乡看到中国的游戏。另外韩国还有一类PC游戏比较奇特，它是某些成功的电视游戏机游戏的PC模拟版。这些游戏是获得原厂授权、由韩国公司改造推出的正版软件。

韩国游戏支援中心的核心使命：

※ 韩国游戏产品的海外推广
※ 人力资源的调度
※ 为本国厂商技术设备支持
※ 为本国厂商提供投资支持
※ 为本国厂商的提供统计信息
※ 游戏产业规章制度的修订

通宵的游戏频道

托HANBITSOFT蔡先生的福，在汉城的最后一个晚上，记者们得以参观一家韩国的游戏电视频道，但是在乘车前往电视台的路上我们都已经感到很疲劳了。只有那个叫JACK的中国游戏活动家还在车上说个不停，显现出非人的精力。

到达电视台大厦的时候，已经是晚上9点了，一层大堂冷清安静，只有电视台的几位负责人站在里面等候我们。

我们拜访的这家游戏文化广播频道（MBC）是2001年5月刚刚成立的，是韩国文化广播电视台中规模最小，但设备最先进的频道。全职工作人员只有10名，节目的录制是外包给制作公司去做的。目前节目主要通过全国有线网播送，在今年的12月准备改为卫星播出。目前栏目主要由游戏大赛转播和游戏业内新闻两个部分组成。目前的主要盈利是靠广告和频道收费来完成的。

记者们忘记了疲劳，在电视台



永不休息的演播室。

的演播室内继续拍照。回到旅馆已经是10点钟了，有些记者朋友不愿再出去了。但是某些同志依然蠢蠢欲动。笔者稍事休息，和贾君一起跑出来，把已经准备入睡的金山专员凌君拉了出来，出门打了辆出租车，随后便一起消失在茫茫的夜色中……与此同时，CBI的XXX君却在自己的房间里翻箱倒柜地寻找着自己失踪了的新手机。

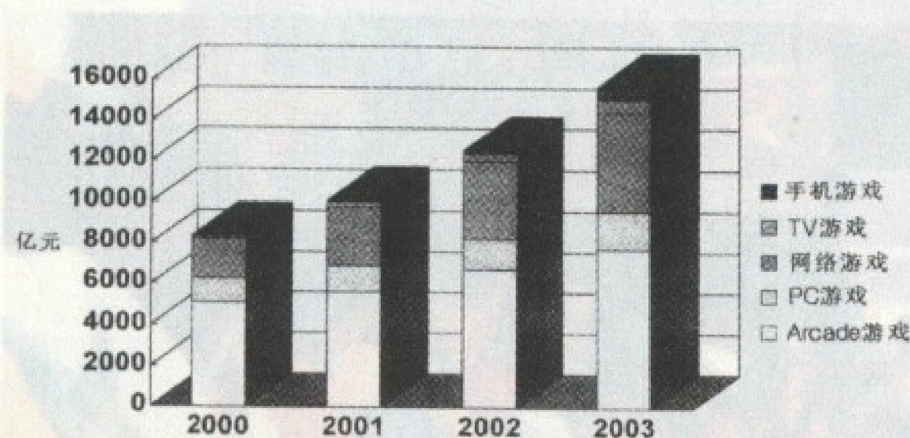
韩国目前的专业游戏频道：

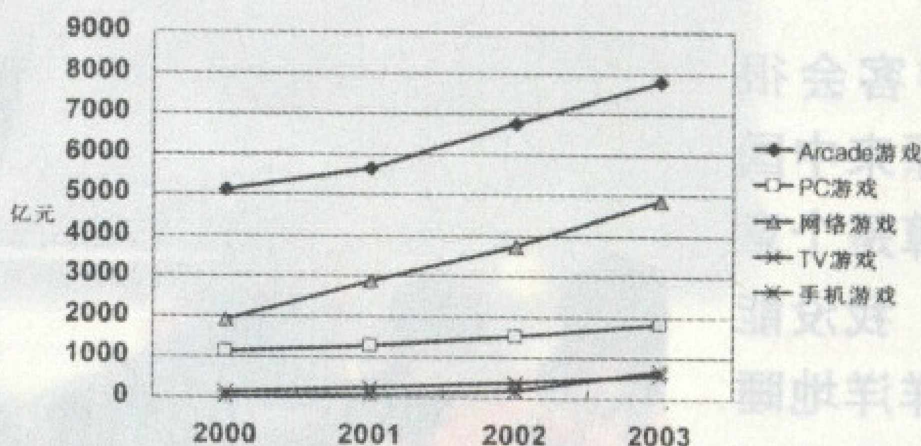
※ 有线电视台专业游戏频道



游戏文化广播频道的摄影棚。

韩国游戏市场规模展望





通过韩国游戏市场规模展望图表，我们可以看出未来两年韩国游戏的发展侧重点。

ON GAME NET
GEMBC
TOONIVERSE
※ 普通电视台游戏频道
SBC
MBC
※ 卫星广播电视游戏频道
GAME TV

最后一章

短短3天的韩国之旅就这样结束了。21日上午，笔者拖着疲劳的身体，坐在仁川机场空荡荡的候机大厅里。不知道是因为严重缺觉还是这几天吃了太多的泡菜，我感到大脑有点缺氧。

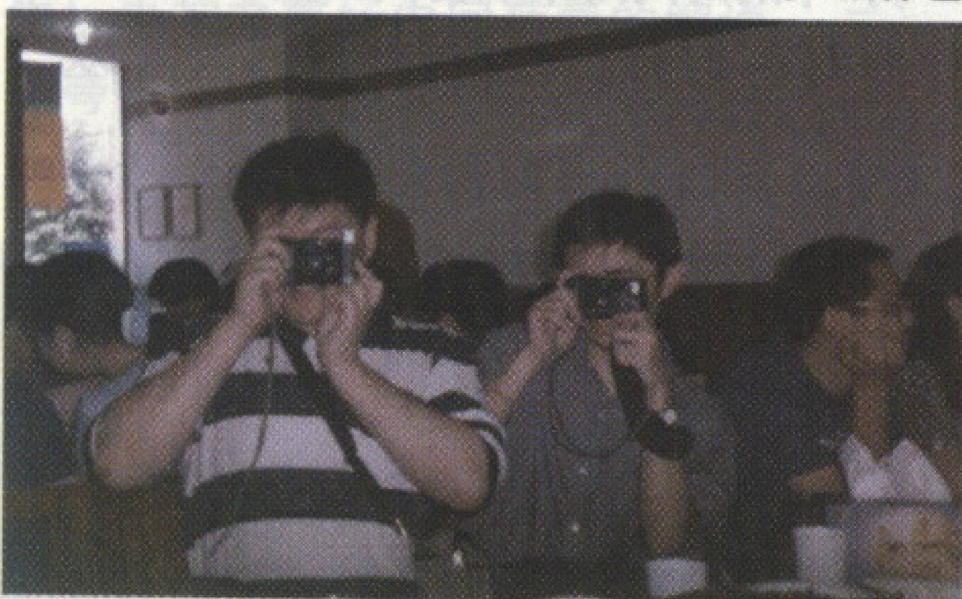
通过这次采访，笔者对近两年来一直炒得火热的韩国游戏产业第一次有了相对直观的印象。我感到中韩两国的游戏业界的了解程度还远没有想象的那么彻底，虽然之前也收集到许多关于韩国游戏产业的书面资料和统计数据，但这和真正的了解还有着一段差距。几次正面接触下来，感觉双方仍处在一个相互试探的阶段。

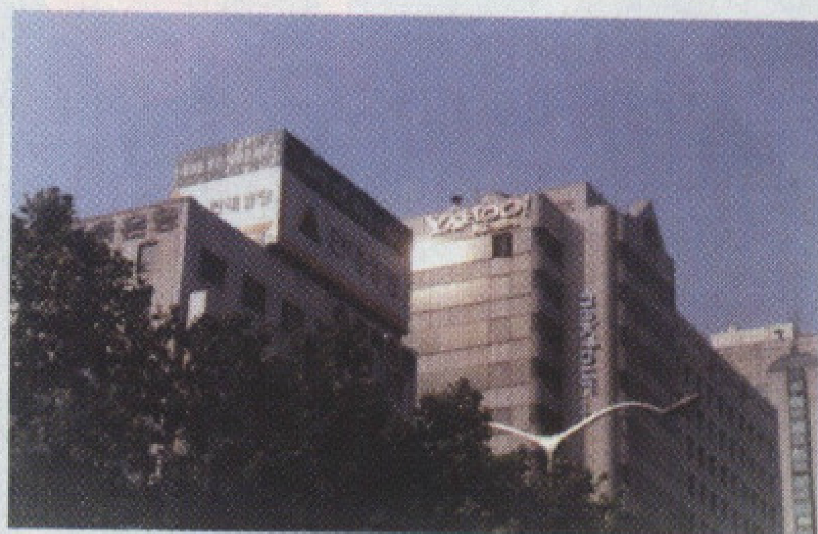
韩国本国的游戏市场规模，本年度已经突破了10000亿韩元（约合71亿人民币），网络游戏的增长趋势呈每年50%的速度递增。单从1999年算起，韩国的游戏企业从684家跃升到今年的近2000家，各种游戏娱乐场所也由1999年的3万多个到达5万个。

如果这些数据都是确凿的，那么它无疑是一个产业发展的奇迹。但笔者对韩国游戏业的未来却有着一种直觉上的怀疑。它现在所显露出的夺目光芒妨碍了人们更清晰地观察它。韩国和日本的游戏业发展的模式不同，它缺少一种垄断性的游戏机种，只是凭借开放的PC和网络平台来开发软件，而它的游戏又具有很大的地域限制，它缺乏自己的独特世界观，绝大部分游戏是对日本和欧美成功游戏类型的模仿，要想在亚洲以外的地区流行起来还需要时间。而软件开发和汽车、电子等传统产业的发展还有着很大区别，它缺乏抵御强烈经济风暴的坚实地基。一边是几年来持续的经济低迷，另一面却是每年投入500多个亿、言必“游戏”的堂皇仙境……然而，我们没有看到和这种骤然膨胀的幻景相对称的大量优秀作品的出现。韩国游戏到底会发展成什么样，它对中国游戏行业又有着什么样的启示？两年之内必见分晓。

离开仁川机场时，本来晴朗的天空突然乌云密布，下起了大雨。在候机大厅巨大的弧形窗外，寒冷的雨雾渐渐湿润了远处的山峦。

两小时后，飞机降落在北京机场，雨依然在下。


我们的记者吃饭也不忘本职工作。


大楼上的Yahoo！广告。

编辑导语：

本来以为长岛的游客会很多，到了那里才知道，原来中国也有清静的去处，这倒算是个意外收获。事与愿违的是，我没能像暗中计划的那样懒懒洋洋地睡上几天，而是在包车司机的指引下逛完了岛上所有的景点。既来之，则安之。

面积不大的长岛县开发的景点不少。月亮湾、九丈崖、望夫礁、宝塔礁、庙岛、万鸟岛……难怪这里是首富县。说到望夫礁，好象不是什么陌生的名字，似乎各个沿海旅游区都少不了这么一块石头，每块石头都背负着一段凄美的传说（传说的内容我就不必复述了吧）。最开始的一处一定是从民间传说开始的，当游客流连于动人的故事中时，似乎可以透过这块石头看到遥远的过去。看着看着就到了现在，所有有经济眼光的开发者都为自己找这么一块石头，游客欣赏着一块块风化作用下的岩石，感慨大自然和开发者的鬼斧神工。这让我联想到“跳黄河”现象，从小黑哥驾车扬眉吐气后，就是某地方泼皮飞摩托，再然后就是有人要蹬自行车……殊不知泼皮就是泼皮，飞完车也还是泼皮，该调戏妇女还是调戏妇女，当然，该拘留还是拘留。



刚才说过，长岛的游客很少，本地的居民也不多，这种环境很容易让人变得懒惰，变得对什么都不操心。当然，日常的衣食住行还是要亲自过手的，毕竟没人能取代你饱餐8块钱一大盘扇贝的权利，也没人能代替你去洗手间“洗手”。同行的伙伴中有特别热衷体察民情的，每见洗手间必去“洗手”，回来后还要做一番评测，将该洗手间作县内排名。相对于他个人的这种美德我就显得卑鄙多了，总是等他评测之后才决定洗手与否。倒不是我的忍耐力如何超人，只是委实不愿在“洗手”时要居高临下地面对那芸芸众生，那是上帝才有的权利。面对这天籁般的环境，我的“洗手”的天性遭到完全压制。也许建设者认为为意志不够坚定的同胞修建一座洗手间已经是雪中送炭了，你们还埋怨个啥？可怜小民们在“洗手”时也要作个陷井奔跃者。



2008年北京就要举办奥运会了，只有7年的时间用来改善我们国家在公民素质和环境建设上的种种问题，我喜欢。

天堂鸟

greg@popsoft.com.cn

烽火传书

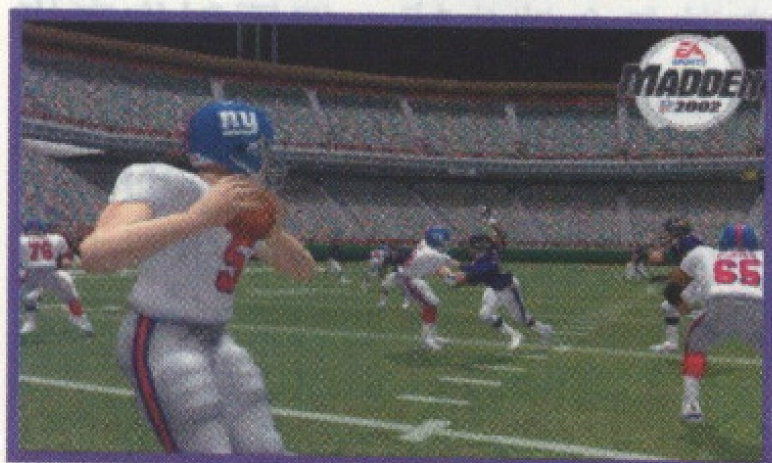
疯狂橄榄球2002
Madden NFL Football 2002

◆ 游戏类型：体育
◆ 制　　作：EA Sports
◆ 发　　行：EA



提起EA Sports，大家一定会不约而同的想起它的FIFA系列和NBA系列来。如果我要说有一款EA Sports出品的NFL系列比前两者更出色，你一定会嗤之以鼻吧？其实这款游戏的销量远超以上两款游戏！

众所周知，EA Sports的长项就是高度真实。其中包括真实的赛制、球队名单、队员名单、队员能力、教练水平等。由于花大价钱得到了NFL的官方认证，游戏附带的"NFL历史"简直就是一部橄榄球大百科全书啊！依托于游戏完美的3D引擎，不仅在球场、教练席、队服、球员的肢体动作等方面做的异常逼真，连球员的面孔都做的惟妙惟肖，甚至连球员受伤、庆祝时的表情都栩栩如生！再加之赛场内回荡着的解说员夸张解说、观众疯狂而嘈杂的欢呼这一切让你有种置身于球场的错觉！



游戏赛制和前作一样，象传统的联赛赛制、友谊赛、玩家自订的杯赛、训练模式。当然，那些特殊的游戏模式也被原汁原味的保留了下来，像模拟教练模式、球员生涯模式和俱乐部经理模式（妒忌啊！FIFA系列中为何没有啊！）。

较之前作，《疯狂橄榄球2002》还是有不少变化的。电脑的AI增强是最明显的，现在你想做长距离达阵可不会像前作中那么容易了！另外，教练和替补的作用被进一步做了强化，教练终于不再像个摆设了！在场面落后的时候，他会主动叫暂停，并安排战术和更换体力不支或表现不好的球员！

最后顺便说一句，在去年的欧美非PC游戏销售排行榜上，《疯狂橄榄球2001》的最终排名是第三。在它之前的是Game Boy上的《口袋妖怪银》（第一）和《口袋妖怪金》（第二），连大名鼎鼎的《最终幻想Ⅸ》也只排在了第六，由此可见疯狂橄榄球的实力！让我们期待它在PC上的更出色表现吧！

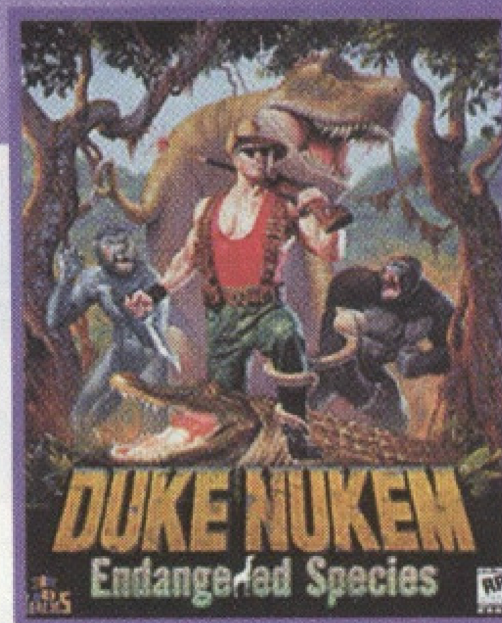
（游侠·刀砍东风）

编者按：

似乎可以从擅长的球类项目联想到不同人种的体质。

毁灭公爵之狩猎危机

Duke Nukem£∫ Endangered Species



◆ 游戏类型: 主视角射击
◆ 制　作: 3D Realms & Action Forms
◆ 发　行: Godgames

1996年，当大多数玩家还沉浸在《毁灭战士Ⅱ》用电锯劈开外星怪物的快乐中时，《毁灭公爵》出现了。DUKE3D带来的冲击可以说是"毁灭"性的，这之前的任何一款DOOM TOO游戏，都没有提供如此丰富的场景以及如此真实的动作。有电影院、酒巴、游戏厅、台球室、卡拉OK厅、洗手间、监视器，一切都象真的一样，而且大多可以破坏，大大增加了真实感；游戏里的动作可以跳，可以跑，可以挂上喷气背囊飞等等，一句话，没有你做不到的，只有你想不到的。相信游龄较长的朋友，都还记得曾经在DUKE3D的虚拟世界里和朋友并肩战斗或者撕杀的情形吧！

今天介绍的《毁灭公爵之狩猎危机》是由3D Realms公司和乌克兰游戏工作室Action Forms共同研发的。游戏主角仍然是那个个性十足的公爵先生，不过敌人不再是杀人如麻的外星怪物，而是短吻鳄、鲨鱼、大猩猩、狮子、北极熊和人猿、野人、狼人、暴龙雷克斯等等。游戏里的武器比前作更为丰富（好象每款游戏的续集都是这么说的），手枪、猎枪、霰弹枪，包括弓弩都是可以依靠的伙伴，DUKE3D里的经典武器如缩小枪、冷冻枪、火箭炮也依然健在。这回公爵的招牌墨镜除了扮酷，更有了GPS功能，可以显示动物坐标等，还可以用作夜视镜。（COOL啊，什么时候我也去弄一个来。）

除了武器，公爵还可以利用嗅觉面具、伪装、消音器、兽笛和气味引诱器等先进工具。既然是现代狩猎，游戏也提供了空投武器支援和罗盘、风向探测等设备供玩家使用。公爵的个性仍然健在，这也是不少人喜欢这个游戏的理由吧？暴力、调侃、粗话……公爵的所作所为，比如成功地捕获猎物或射杀了没有威胁的动物、要求太多次的空投支援对武器装备和公爵的自尊心都有影响。

这些被狩猎的动物会表现出本能的反应，比如发怒、害怕、饥饿和痛苦，它们将利用视觉、气味、声音来逃脱公爵的猎杀。当然，你如果期待电脑智能会胜过人的话，近期是别指望了，那不现实。或者，P4-2G的CPU出来的时候，真的会有那么一只怪物（不能多，再多就处理不过来了），上窜下跳，左右开炝，百发百中。不再象Quake3那样，电脑AI大多数时候在乱跑，射击的一瞬间却在作弊。从电脑的视点可以看出来，本来还在乱晃动的准星，猛的一抖就瞄上你了，一点不差，还带提前量，仿佛丹尼斯·冯在操作……

本集作品并不支持多玩家协同作战。作为一款主视角射击游戏，《毁灭公爵之狩猎危机》和目前流行的主流FPS有着些许不同：公爵不用解谜，不用触动那些机关来打开某扇隐藏的门，不用吃各种希奇古怪的物品使自己变得更强。这是不是意味着，前作里最有号召力的喷气背囊或其它装备会消失掉？但愿制作者指的不是这个……

在久等不到的《永远的毁灭公爵》面前，只好带领公爵去打猎散心了。游戏是否会比《猎鹿人》之类的平面狩猎游戏更好



玩？有公爵的号召力，加上3D Realms公司一贯的品质保证，相信会值得一试。

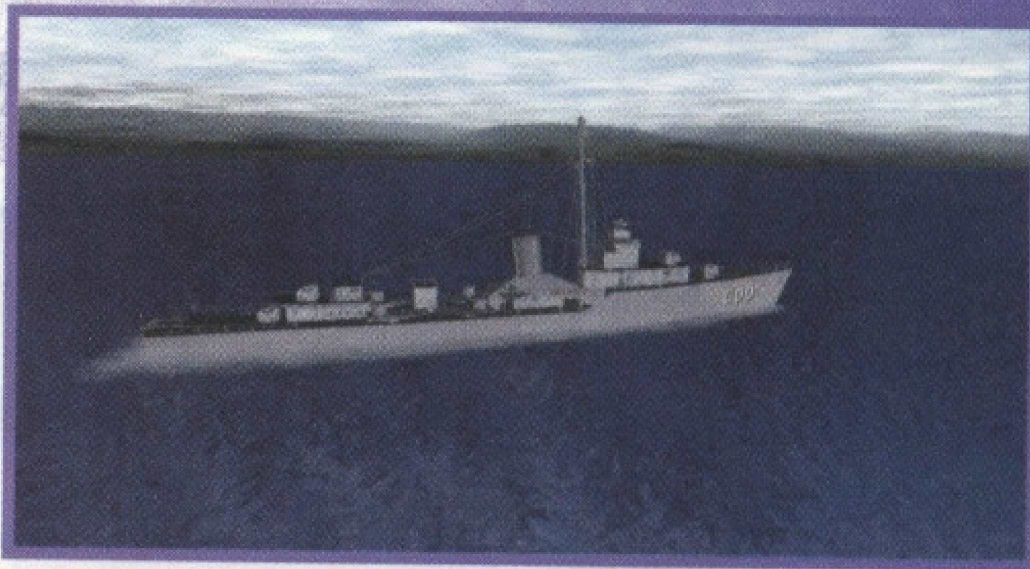
（游侠·乌鸦）

编者按：
这个讲粗口的公爵真是招人喜欢，至少他不因为顾忌身份而弄虚作假，那样会象很多有身份的人一样，把身子憋坏的。

毁灭指挥官

Destroyer Command

◆ 游戏类型：模拟
◆ 制　　作：Ultimation Inc.
◆ 发　　行：SSI



不知大家是否还记得去年那两款中世纪的航海游戏：《航海时代Ⅱ》和《海狗》。那海上漂流的感觉和真实的海战场景让许多玩家为之倾倒。现在，我们就要迎来另一个海战游戏的高潮，而且我们这次将要体会的是真正的现代海战！这就是SSI的《毁灭指挥官》。

虽然大多数人在担心这个游戏会和SSI的另一个海战作品《渔叉Ⅳ》一样不幸夭折，幸好，在去年5月份的E3游戏大展上稍露头角后，经过漫长的等待和猜测，我们终于又得到了它的消息。游戏采用全3D制作，从SSI提供的游戏图片来看，游戏的画面效果相当棒，而且，每艘舰船都是根据真实舰船比例刻画的，细致入微，给人以强烈的真实感。海上的效果也比以前的航海作品更丰富，比如云彩、海浪、旋涡等等。战斗画面借鉴了许多射击游戏的成功经验，爆炸场景惊心动魄，而且舰船和岸上的建筑都会因损坏程度而有相应变化，甚至地面也会变形，也许能满足暴力爱好者的成就感吧。

《毁灭指挥官》的操作方式很象《猎杀潜航》系列的风格，也就是给出大量的忠实原物的控制面板，让玩家进行细致而真实的操纵。当然，游戏中也可以跑到船外去，用第三人称的视角来查看舰船的外观，这是真实舰船所达不到的了。比《猎杀潜航》系列更进一步的是，《毁灭指挥官》的操作系统不仅更庞大，而且更接近现实，在尽可能多的细节上给玩家以自主权，让玩家体会到舰船内跑前跑后、忙来忙去的真实感觉，比如你可以跑到炮塔亲自操刀，或者钻到鱼雷舱去发射鱼雷……只是，作为一个舰长，如此事必躬亲，不知道会不会吃败仗。



《毁灭指挥官》的情节定位是在第二次世界大战，提供了英国、美国、法国等海上列强共百余种不同型号的舰船供玩家选择（不过，这个游戏的中心内容是驱逐舰，我们无法指挥潜艇和航空母舰），而且丰富多彩的任务肯定会让玩家不觉寂寞——也许不小心会俘获那艘著名的U-571呢！那你就是历史的功臣喽！玩家的军衔会随着完成任务的数量和难度而提高，不过可不要以为做个军官或者是船长很容易，你要率领你的舰队（最多可有8艘舰船）游弋在太平洋和大西洋神秘莫测的海面上，狙击德国的U型潜艇，对抗日本的神风敢死队，或者是护送补给船只、给海军陆战队登陆提供炮火支援、攻击岸上要塞等等，当然也少不了最过瘾的舰队大战。每个任务都有相当的难度，当然也会带给玩家相当的快乐和满足。

可惜的是，由于战争发生在

50多年前，许多现在的舰船型号和武装力量无法出现，比如大型核潜艇、巡航导弹、隐形飞机等等。毕竟，近50年来没有发生过旗鼓相当的海战——我可不是想鼓吹战争，只是希望一睹新式武器的风采而已。也希望SSI能再接再厉，继《毁灭指挥官》后创造出更真实更激烈的现代海战！

（游侠·游标）



编者按：

不知道“驱逐舰”为什么叫“驱逐舰”，从“Destroyer”的字面上看应该叫“毁灭者”什么的，可能是当初翻译的人看出裁军趋势了。

尚武王
Warrior Kings

- 游戏类型：策略、即时战略
- 制　　作：Black Cactus
- 发　　行：Microids



策略/即时战略游戏进入3D世界已是大势所趋，《战地2100》、《暗黑王座Ⅱ》、《地面控制》、《地球2150》是最早也是最彻底的此类游戏之一。它们使得这类游戏在技术上看上去提高了一个档次，当初给玩家带来的震撼和快乐，至今想起来依然让人感奋不已。今年秋季我们将迎来新的一款大作——《尚武王》，它的地理画面看上去像极了《战地2100》，只是里面没有现代化军队的钢铁洪流，替代的是中世纪军队的大刀阔斧和魔法巫术。

游戏开始时你是个村落的首领，这里将成为你未来帝国的发源地。在出征之前，你要选择一个游戏模式，选择当好人、坏人，或者智者。单人游戏模式有一套情节引人入胜的场景，作为一个被流放的王子，你要逐渐去收复那些曾是你父亲的国土（游戏开发者是英国的Black Cactus公司，难怪会对“王道乐土”如此憧憬）。建筑物不多，包括马厩、庙宇、祭坛、商店、市场、王公城堡等等，每个可升级3到4次。游戏的建设部分有些像策略游戏，作战时，游戏会转入即时战略模式，可操作的单位限定62个，操作方式和即时战略游戏也一样，可排列阵形，也可为单个兵士设定作战模式。



你最初的任务是将你那可怜的领地建设好，发展经济，修筑防护工事，培育军队，抵抗敌人的进攻，而后才能考虑逐步向外扩张。这一切都和已见过的即时战略游戏大同小异。所不同的是，你的领地和领地之间会有一条供给线，相互补充需要的粮食和物资。也就是说，在你建造好军队以后，你还要保持足够的余粮来维持它们。这些供给线会成为敌人袭击的目标，一旦让他们得手，后果是严重的。挨饿的军队会很快失去战斗力。另外一项不同之处是游戏的科技树，它们对游戏的走向影响很大，所以选择新的发明时一定要思忖再三。游戏共有9关，每关有为数不等的几个任务场景，所有的场景加起来共有120个。开发者为游戏设定了3种结局，为的是让你按奈不住好奇心，将游戏一玩再玩。在游戏最后一个场景，你原来的小镇变成了“大邑”，壮观得很。打完百多个场景后到达那里，历尽沧桑后壮怀激烈地感慨一番是在所难

免的。

游戏画面非常棒，镜头可任意缩放和旋转，不少玩家已经在类似的游戏中领略过，十分惬意。3D地形不仅仅是增加了画面的美感，它对作战也有影响。例如站在高地的弩兵，他们不仅视野辽阔，射程也要远些。如今联网作战几乎是每个新游戏都不可缺少的，这款游戏也不例外。玩家可通过LAN或者因特网对战，模式有遭遇战和配合作战两种，人数可达八人。



《尚武王》预计将在今年11月上市。对于即时战略游戏迷来说，这款游戏很值得期待。

（山东 启龙）

编者按：

可不止是英国喜欢“王道乐士”，它的历史太短，象个小孩。

双重罪恶——赛伯瑞恩历代记

Evil Twin:Cyprien's Chronicles

- 游戏类型：动作
- 制　作：Ubi Soft
- 发　行：Ubi Soft



话说在FC时代，动作游戏曾经疯狂一时，《玛莉兄弟》、《冒险岛》等佳作至今仍然是我们脑海里的甜美回忆，在电脑上，此类游戏少之又少，Ubi算是电脑上此类游戏的行家，《雷曼》系列和《麻烦大了》都有不错的口碑，两者的风格都是活泼有趣，现在Ubi又将推出一款动作游戏，不过角色将一改以前的鲜活可爱，取而代之的是加入了恐怖、古怪的元素。

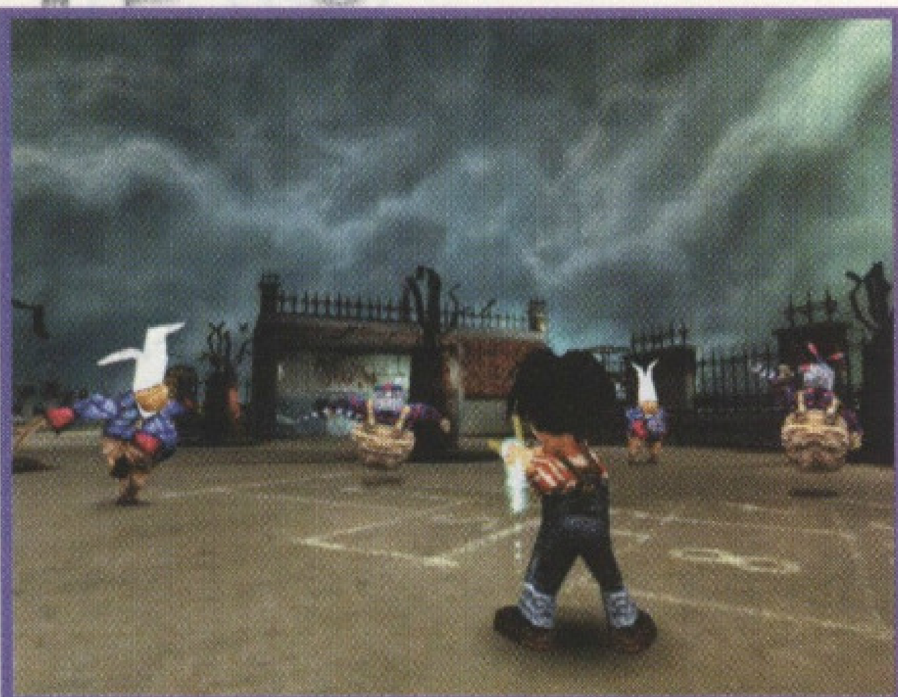
游戏的主角是个名叫Cyprien的孤儿，他的父母在他的生日那天逝世，之后他便被人送到了孤儿院。在孤儿院住了一段时间，Cyprien的生日又即将临近，孤儿院的伙伴们准备替他筹备庆祝会，但当Cyprien看到这一切后，他想到了自己的生日就是父母的祭日这各悲惨的事实，不由痛苦万分，他伤心得跑到了孤儿院外，因此幸运地躲过了一只怪兽的袭击，其他孤儿院的人都被怪兽抓走了。Cyprien为了拯救自己的伙伴，向怪兽所在的异世界前进。



自《麻烦大了》之后，Ubi的同类游戏都是用的3D，此次的《双重罪恶》也一样。游戏允许玩家使用第一和第三人称两种视角，并可随意切换，改良的新引擎使游戏画面得到进步。因为能支持较高的分辨率，因此游戏的场景将极为细致，在和怪兽打斗中所出现的爆炸效果也不逊于任何动作游戏佳作。

雷曼这个人物的造型是相当可爱滑稽的，但此次游戏的主角Cyprien却颠覆玩家的想法，不但目光看似邪恶，甚至满脸横肉，而整个游戏里的人物造型都是这般怪异，诡密。建筑，场景的设计都毫无常理，可谓给足了玩家新鲜，但那些玩惯了可爱造型的玩家倒真会有点不适应。

游戏的关卡数较多，一路上怪兽都会阻止玩家的营救行动，因此Cyprien手上不能少了武器，但他唯一用来对付怪兽的就是一把弹弓。这显然太过寒酸，因此制作组还给Cyprien一个特殊技能，Cyprien经常能捡到一些能量石面具，通过这些面具Cyprien就可以进行变身，变身后的 Cyprien将会威力无穷，在短暂的变身时间内，Cyprien将会施放雷点和火球，虽然很快会因为能量不足而消失，但如果施放出来的话将会异常厉害。



总体来说，这款游戏还是值得一玩的，怪异的风格的确独到，但难度一定不小，光是用键盘来操作人物就足够令人手忙脚乱，所以玩家还是要配个摇杆或手柄，才能顺利地营救伙伴们，当然那些动作游戏高手就另当别论了。

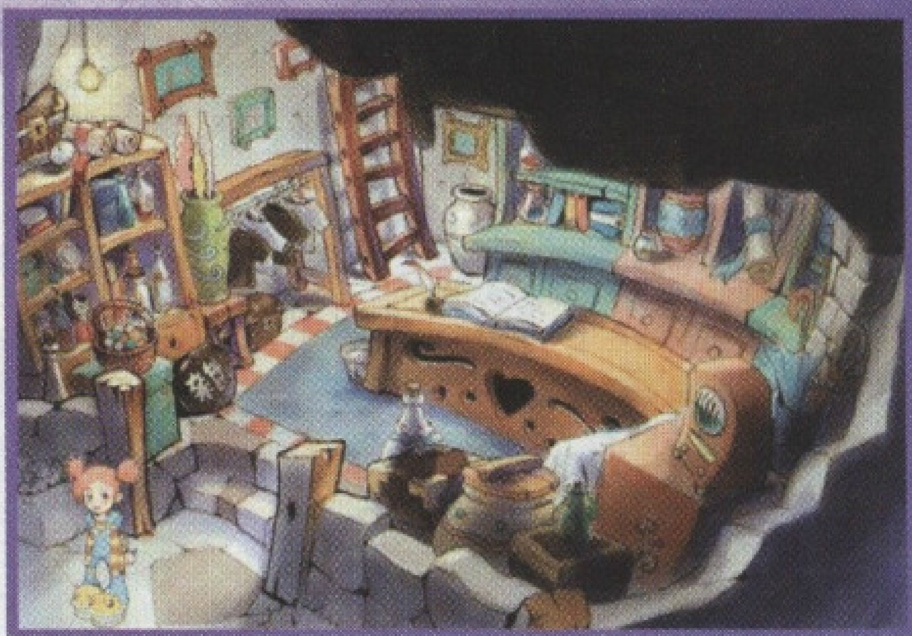
（游侠·天翔）

编者按：

通过天真的主体来表现恐怖的主题是导演们惯用的手法，这种反差令很多习惯现实的人感到不舒服，我个人倒是比较喜欢这个，有点变态。

喔～有鬼

◆ 游戏类型：角色扮演
◆ 制　　作：圣教士
◆ 发　　行：圣教士



鬼一直是人们谈论的话题，究竟这个世界到底有没有鬼，是人们自己吓自己，还是真的有？不过不管有没有鬼，我们玩家还是要玩游戏的，如果鬼敢阻止我们，那么我们也不会放过他！台湾的圣教士是近年迅速发展的游戏公司之一，他们制作了不少脍炙人口的好作品，今天要为大家介绍的就是一款风格十分另类，以鬼为主题的的游戏《喔～有鬼》



游戏故事发生在一个小镇上，小镇的樱桃核小学的后山是个乱葬岗，那里一直有孤魂野鬼出没，但并没有发生什么鬼怪吃人的大事。和平一直持续到一年前，某考古队发现在学校后山有很多文物遗迹，但在考查中，一名队员神秘失踪，随后小镇上又发生了一连串的怪事。在暑假开始前的一天，一向受人敬爱的老校长也突然死亡，为了调查这一系列离奇的事件，自小就拥有超能力的丹丹、阿华和阿弟组成了鬼孩子俱乐部对此展开了调查。

游戏既然和鬼有关，那么就应该营造一个让人惊慌恐怖的环境，像《鬼屋魔影》等游戏一样，把人吓得半死就算大功告成了。笔者之前也是仔细猜想游戏的画面到底能恐怖到什么程度，但当笔者看到游戏的截图后，差点笑了出来。游戏的画面根本不是我所想象的恐怖，而是非常搞笑的卡通风格，人物、建筑等等都夸张至极，在我的印象里好像只有几年前的《阿猫阿狗》是用了这种画面风格的，看起来的确是格外讨人喜欢，在如此环境下进行游戏恐怕只会让人心情愉悦吧！

为了能够消灭那些讨厌的鬼怪，游戏中的战斗是很重要的一环。除了鬼孩子俱乐部的几名主角外，玩家还可以找那些没有长大的鬼宝宝来帮忙。所谓后天环境，鬼宝宝在玩家的调教下会站到正义的一方，不过要饲养这些鬼宝宝可不容易，首先要在不同的地方寻找这些娃娃，然后喂东西给他们吃，当然吃的不是什么好东西，像蜈蚣、毒蜘蛛、癞虾蟆、蝎子等等，咳咳，也只有他们才吃得下去。

游戏由5个单元故事组成，在每个单元前，都会以一段动画交代任务，除了要根据动画的提示到特定场景里冒险外，游戏的一些固定场景也会因为不同事件而发生不同的剧情，游戏中有大量的解谜成份，需要玩家好好地动动脑筋，根据主角不同的超能力和身边多样的道具才能解开谜题，完成任务。



这是一款风格独特的另类RPG游戏，在游戏界到处摹仿别人的今天，另类的原创游戏足以吸引我们来一试。

（游侠·天翔）

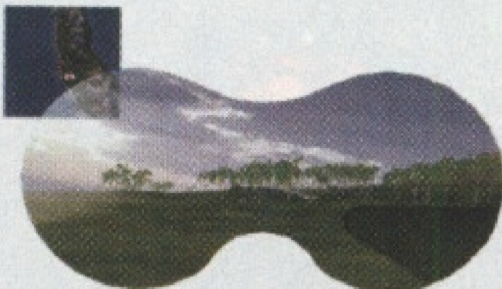
编者按：

不知道是不是真的有鬼，如果有，我想大多数人都会怕它，不过据说，鬼也怕恶人。

战区1942

Battlefield 1942

◆ 游戏类型：主视角射击
◆ 制　作：Digital Illusions
◆ 发　行：EA

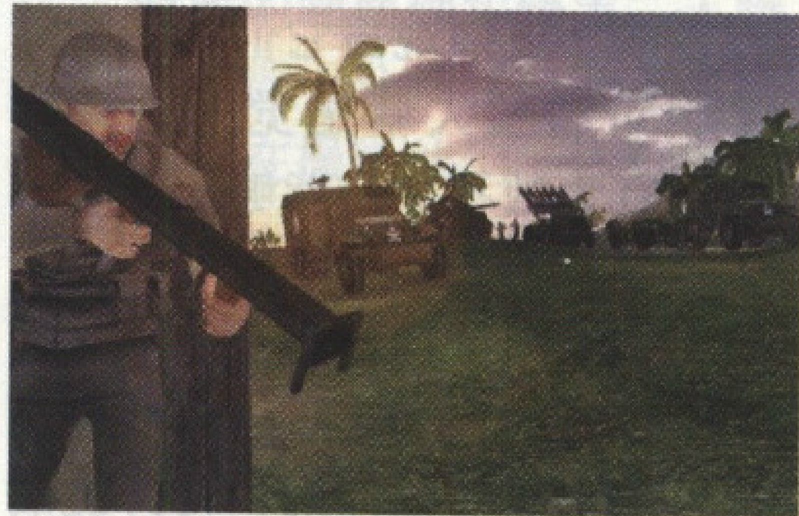


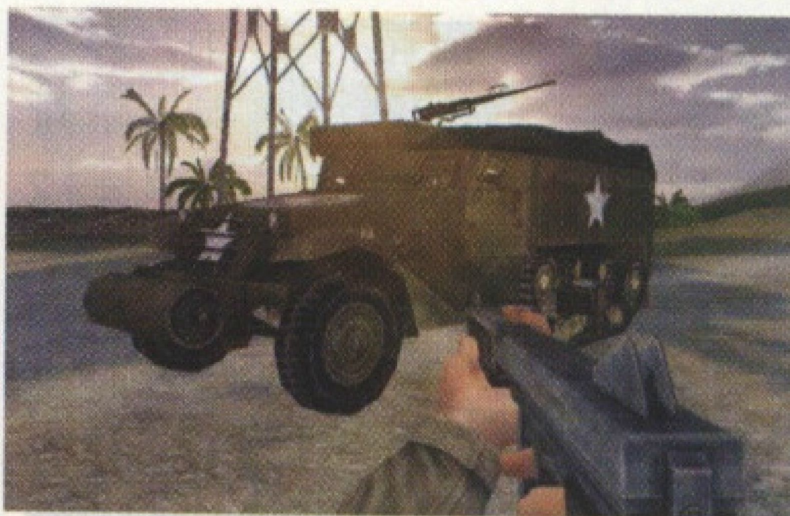
幼时的你是否曾经幻想过自己是一位置身于战场中的英雄呢？在幻想之中你是否拿起过枪杀入敌人的后方，以一敌百，或是驾驶战车来场惊心动魄的遭遇战，或是成为一名飞行员带着你心爱的轰炸机，穿越层层火网，来一次完美的轰炸任务呢？而现在这所有的幻想，都将会在EA最新的《战区1942》中实现。

游戏中最酷的地方莫过于众多的能够实时交互的交通工具了，你也许有点会担心，面对驱逐舰、飞机、吉普车、高射炮、坦克……这么多可以操纵的东西，在操作上是否也会因此变的极为复杂呢？幸运的是，所有在游戏中出现的32种交通工具，都可以通过在键盘上设置的4个方向键并加上鼠标的右击就可以轻松的驾驶，如果你是一位喜欢《雷神之锤》的玩家，是不是觉的操作真的非常的简单呢？



为了能让玩家切切实实的感受到不同战区所特有的风貌，整个游戏的场景被制作的异常巨大，而且当地的真实风貌也将完美的呈现在玩家的面前。从标题上也许你已经想到了，那些在二战之中沦为战场的城市、海域、小岛，都将会在游戏中被完整的收录。从欧洲一直到菲律宾群岛再到北非，当你辗转于这些战场的时候，也许你就会从中感受到曾经在历史课本中无法让你切身体会到的那段历史是多么的残酷。





或许正象给人印象最为深刻的众多交通工具一样，想体验游戏真正的乐趣还在于人与人之间的交流，在战场上是不可能只依靠一个人的力量来左右战局的。然而游戏中最大支持64位玩家的联机功能将成为实现这种乐趣的关键。举个例子，当你要驾驶一架B-17轰炸机去执行任务时，你就会需要两到3个的玩家来协助你顺利的去完成任务，其中一个人去充当飞行员来操纵飞机，另外几个人则成为机上的机炮手来掩护轰炸机的安全。

面对着现在市面上种类繁多的FPS游戏，《战区 1942》能否成为一颗闪亮的新星，就只有等到2002年春季才能找到答案了。

（游侠·自由骑士）



编者按：

往往好的游戏创意需要和实际操作妥协，因为太多的要求是不切实际的。

可汗——恶灵的馈赠

Kohan:Ahriman's Gift

- 游戏类型：即时战略
- 制　　作：TimeGate
- 发　　行：Strategy first





以前是否玩过《可汗——不朽的君王》（Kohan：Immortal Sovereigns）呢？它的背景是“玄幻战争”，在这类内容的战争游戏中，它卓而不群，把此类游戏的标准提高了好大一截。各民族、各兵种的优劣短长都经过开发者的精心设计，配合作战从此不再是表面文章，而是在游戏中可以加以利用的真实内容。初战告捷，TimeGate公司正在快马加鞭地赶制这款游戏的续集：《可汗——恶灵的馈赠》。上集让你领略了不朽神族之间的光明战记，下集又将你引入恶灵肆行的暗黑国度。这种对应关系传达了一个明白无误的信息，这个续集将保持上集优良的游戏品质，让迷恋这款游戏的“贩司”（fans）再次癫狂。单人游戏模式将有三个新的战役迎接玩家的挑战：包含12个任务场景的主战役和各包含6个任务场景的微型战役。开发者说将来游戏上市后他们将在自己的网站陆续补充新的场景，从中挑出精品以制作“黄金版”，《恶灵的馈赠》将被收录进去。运行这个黄金版不需要玩家拥有原来的主碟，它是相对独立的。

或许有人会觉得任务场景太少，其实这款续集可以与原来的《不朽的君王》重合，以前玩家是和暗黑的Kohan族进行战争，而在《恶灵的馈赠》中，玩家能够选择敌人一方，从另一个角度来进行原来《不朽的君王》中的场景，打破曾有的和平与秩序。这对于那些一代的拥趸们来说，是个天大的好消息。没错，Kohan族麾下的邪恶势力是有一些令人恶心的角色，它们的造型和手段让部分玩家看上去都令人头皮发麻，更别说当它们的指挥官了。可有些人就是觉得这样有趣，且为数不少，能够把这个续集炒得滚烫。

超级角色将增添很多。它们玩起魔法来有如千手如来，而这些魔法都是新设计的，奇异诡谲的光华令人目眩神迷。估计没有哪个玩家会不喜欢这些超级角色，“无名”变成“有名字”，会使玩家心理产生微妙的变化。

记得以前某个“爱将”意外阵亡时，那份感觉真的不一样。更何况这些新的超级角色所带来的某些魔法是如此新奇，例如某个魔法在念完了一大串滑稽可笑的咒语之后，会把己方的成员变成象空气一样飘虚的鬼怪——游戏的名称便是来源于这个魔法：“恶灵的馈赠”。

这款游戏的AI也有值得一提的地方。游戏的角色被赋予了不同的特性，详细情况可参照游戏提供的手册，不过在你选择的时候，他们也会自我陈述，告诉你自己适合扮演哪个种族。正确的选择会使游戏进行得更为顺利，尤其是单人游戏模式。另外，这款游戏的联网作战功能也十分优秀。

《可汗——恶灵的馈赠》将于今秋上市。它的前作已经获得了广泛的好评，想必这个续集也不会让人失望。

（山东　卓组长）



编者按：

武器就是恶灵的馈赠，很好用，但永远不要拿起来，你会比敌人付出更大的代价来放下它。

网球高手

Tennis Masters Series

- ◆ 游戏类型：体育
- ◆ 制　　作：Microids
- ◆ 发　　行：Microids



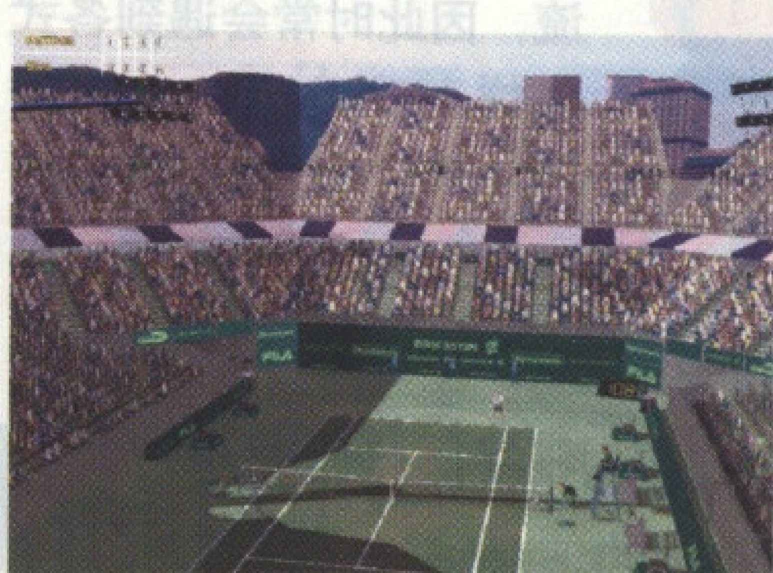
偶尔也曾玩过一些球类游戏，知道它们比起我们常玩的“即时战略”、“角色扮演”、“射击”或者“策略”游戏有很大不同，那里别有一番天地。不过迄今为止，它们在动画和操作杆方面还稍嫌不足，难以使人们完全沉浸其中。不过雄心勃勃的Microids夸下海口，它们新一代的网球游戏会让你重返虚拟赛场，



打一场亦真亦幻的网球赛，并让你直呼过瘾。

这款游戏便是《网球高手》系列，目前这个是第一辑。它提供了3种游戏方式：“锦标赛”、“表演赛”以及“联网赛”。就说最后这个吧，你和另外三个人……什么？你知道了？它有点像现实中最后的决赛，幸存者就剩下你们4个？错！这不过是通过LAN进行的一种游戏模式而已，你和你的朋友们可选单打或双打。要想打一场旷日持久的比赛，前面不是有“锦标赛”嘛。初次印象，它和Dreamcast公司推出的Virtua Tennis有几分相像，操作十分简洁。击球动作并不要求你十指并用地打出一套组合键，你只要把你控制的角色移到正确的位置，按下“动作”键，然后在选择“落球点”即可。





游戏的画面确实精美，人物模型绘制得十分细腻，若不是因为你的手在操纵他们，你会以为自己在看一场网球赛的电视转播。他们会扑救险球，握紧拳头为自己打气，或者在丢球以后失望地摇头叹气。他们会依照形势的变化作出人类真实的情绪反应，与对手的能力一样，这也是游戏AI的一部分。游戏的镜头可以在场内随意调整，你可以从任何一个角度观看赛场。一场紧张的比赛打完以后，你可以启用游戏的“重放”功能，检点一下你技术上的得失。

开发者设计的人物动作有500多种，据说是依据真实比赛的摄像，以最新的合成技术制成。可以说这款游戏最大的卖点便是它的图像和动画，当然，它的操作感也是非常不错的。比赛时间可选择“中午”、“下午5点”或者“夜晚灯光球场”。时间的变换使得赛场的光影和色彩呈现出不同的风格，这也会吸引玩家一而再地重玩这款游戏。

你的对手有72个之多，其中有不少是大名鼎鼎职业选手。他们都有自己的战术、体力和风



格，甚至还有不同的怪癖和口头禅，从而使你的虚拟比赛显得更为真实有趣。

预计《网球高手》将在今年年底上市。我自己对这款游戏充满了企盼，但愿你也和我一样。

（山东　明川）

编者按：

网球是运动量极大的体育项目，这也包括球童在内，他们不仅要经常实战冲刺跑，而且对其瞬间捕捉能力的要求更高，将来准是踢足球的好料子。

游戏试炼场

中华客栈II——满汉全席

◎ 游戏类型: 模拟经营
◎ 制作: 北京华义
◎ 发行: 北京华义
◎ 系统配置要求: 奔腾II 300、64MB内存、WIN9×



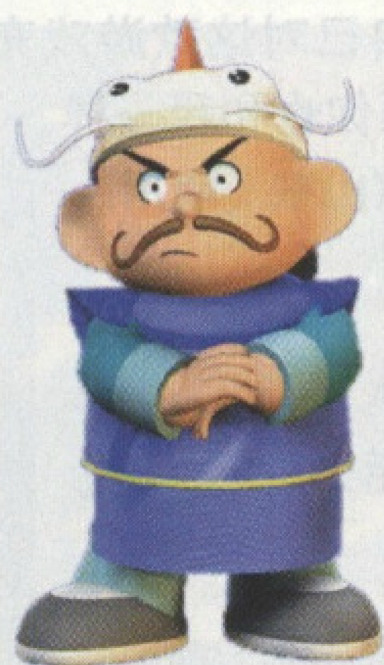






《中华客栈II》是一款内容活泼的模拟经营游戏，玩家可在虚拟的游戏空间里，经营一家专属于自己的客栈，玩家除了可聘用员工之外，也可以为客栈添购各式各样的饰品摆饰，让客栈变的更加气派、豪华。游戏除了是全国唯一纯中国风味的经营游戏之外，还有许许多多别出心裁的设计。

《中华客栈II》的游戏画面采用最佳的斜像45度视角，所以客栈内的一举一动，例如客人吃饭的样子、厨师煮菜的样子、掌柜专心算帐的样子、小二收拾餐具的样子、员工偷懒的样子，全都可以让您看的一清二楚，而且所有登场角色、建筑设施、摆设对象，全都是采用3D模型精雕细琢建构而成，因此在游戏画面方面上，所呈现出来的精致之美，绝对会令您耳目一新。



在游戏的过程中，你可以自行研发各地的美食，或添购各式家具来装璜客栈，以招揽更多的客人上门。然而，来客栈消费的客人三教九流，因此时常会遇到各式各样五花八门的突发情况。象是为虎作伥的地痞流氓向您索取保护费；为了维持生计，四处卖唱的歌女；为了逃避官府的追捕，而躲在客栈内的义贼等事件，您可以依照您的判断给适当的协助，或做一位远离江湖是非的人吧！



此外，因玩家选择的角色不同，所要达成的目的也会有所不同，像主角之一的张诚，除了想辨法拯救濒临破产的广缘客栈外，还有与同父异母的哥哥相处，老员工纷纷想离职的问题尚待解决；而主角龙王客栈的大当家海天食，他到外地开客栈的目的，除了是想称霸美食业外，其最主要的目的是希望能让他那从小娇生惯养的儿子，能够在工作中学习经验，好让他往后能接替事业；至于另一位主角苗芸，她和其它二位主角最不同的地方，是她开客栈的目的并非是为了钱或赚取名声，而是为了找回她那音讯全无的情人。所以玩家您必需依照所选择的角色不同，去完成他们的过关条件，而且每位主角的故事和过关画面都各有不同，所以过关条件当然也有所不同，至于每个角色的过关条件嘛~这就需要由玩家您亲自去寻找喽！









◆ 本刊记者/白露

◎ 娱动"鬼寺"推迟发售



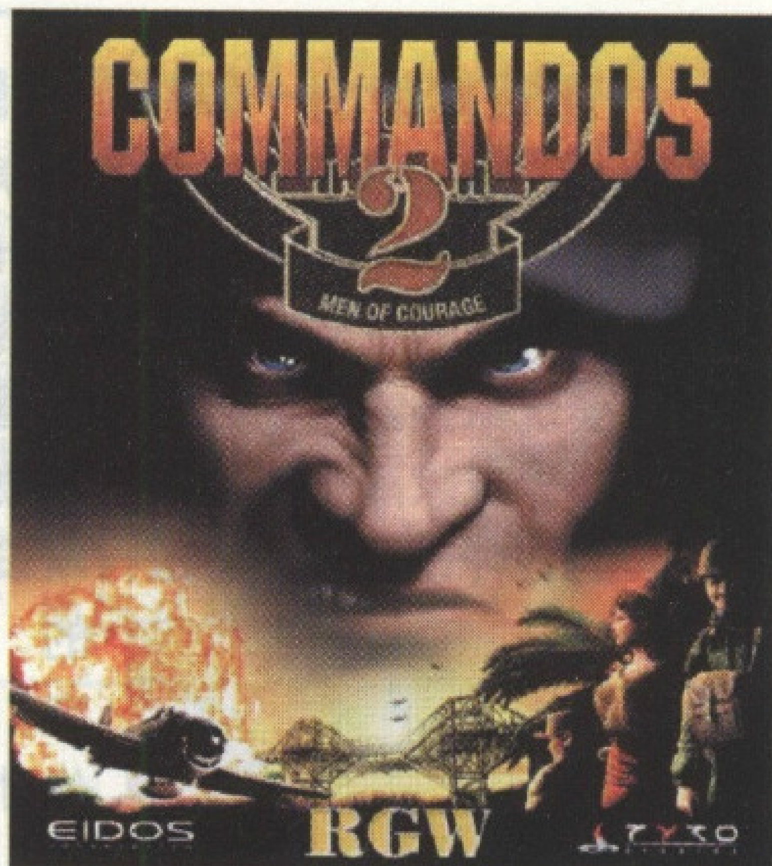
据悉娱动工场原定于8月8日发售的重头作品——《神怪聊斋·鬼寺》现推迟至9月8日正式发售。游戏容量也由原来预定的2CD增加到3CD。该游戏是根据《聊斋志异》故事"聂小倩"



而改编的游戏。游戏类型是现在非常流行的三维恐怖冒险形式，这么看来，这款游戏里的僵尸和鬼怪是少不了了！

◎《盟军敢死队II》将全球同步发行

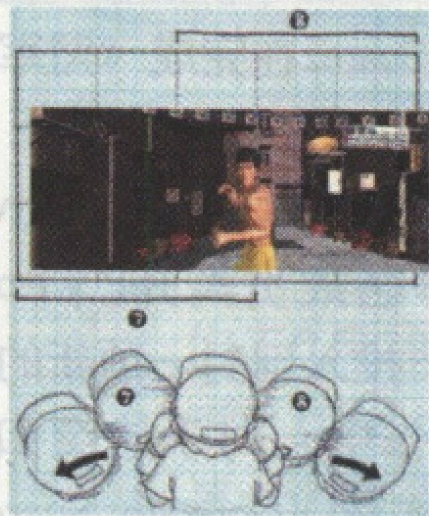
北京新天地互动多媒体日前正式宣布，《盟军敢死队Ⅱ》将于在全球同步发行。这意味着中国将与韩国、日本、法国、西班牙等各国的玩家将首次在同一时间玩到自己的母语版本的《盟军



敢死队Ⅱ》！目前北京新天地互动多媒体的工作人员已远赴西班牙，与Pyro Studios的游戏开发人员一起完成该游戏的简体中文版的测试工作。

◎ 这是个什么样的游戏？

向来善爆冷门的金智塔公司最近推出一款取名为《截拳之道》的格斗游戏。这款游戏的奇特之处，在于你必须拥有它专用的电脑数码镜头和专用的拳击手套和头盔——什么？你一定会问：我没有听错吧？没错，这款游戏是要靠你整个上半身的躲闪运动和挥拳出击来完成的。听起来很刺激。但是，它的设计能在一个15寸的彩显上也能完美体现么？我们拭目以待吧。对了，以上所说的所有外设都将是随游戏软件附送的。



◎"仙剑"营造狂欢夜

2001年8月18日中青旅创先在北京莱特曼DISCO舞厅举办了"仙剑文化之夜"，这是他们为《新仙剑奇侠传》举办的系列促销活动之一。该公司在这次活动中请到了瘦人、黑豹、彝人、唐朝等国内知名乐队演出助兴。虽然许多玩家反映"新仙剑"已经失去了原作的灵魂，但它的第一批产品依然脱销。

◎《恐龙危机II》本月上市



上海育碧代理日本CAPCOM公司的《恐龙危机Ⅱ》将在本月上市了。据悉UBI公司这次依然采用男女主角模仿秀的方式开展宣传活动。喜欢CAPCOM公司的这类招牌作品的玩家，还有那些对恐龙着迷的朋友们，这次又可以在PC上体验那种日式欧美恐怖片的氛围了。



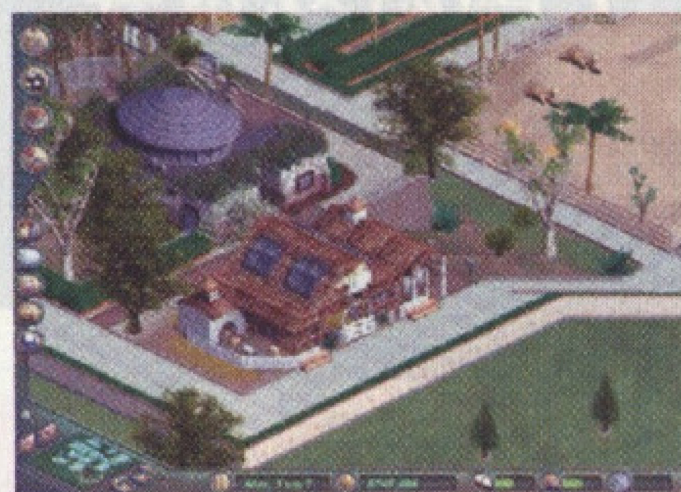
◎《金庸群侠传Online》联手李宁

好象中国的游戏厂商进行产品促销的思路一直很艰难。这次中华网龙为其游戏《金庸群侠传Online》举办的活动里，竟和李宁公司联起手来，凡是在李宁体育用品店消费的顾客，就可以获得该游戏的免费客户端赠送。觉得奇怪么，不奇怪，这正好借着奥运的精神玩游戏。据说该游戏的PK大赛的冠军，还将获得一辆赛欧汽车呢。

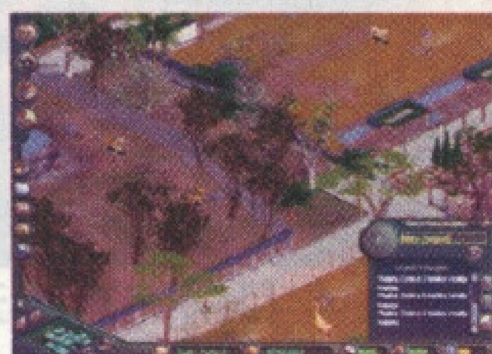


◆ 本刊记者 风林火山

微软将推出一款模拟经营类游戏——《动物园大亨》



这款名为《动物园大亨》的游戏是由Blue Fang Games负责制作的，游戏的主要内容是要玩家担当动物园的经营管理者。玩家除了要建设好动物园的各种设施（还可进行新设施的研究）赚取金钱外，还必须做好管理工作才有可能成为真正的“动物园大亨”。游戏预计今年秋季上市。



《魔兽争霸III》无法年内推出

玩家一直期待的《魔兽争霸III》（WarCraft III）本来预计在今年年底推出，可最近又有来自游戏开发商暴雪娱乐公司（Blizzard Entertainment）的消息称，由于开发进度上的问题，《魔兽争霸III》将无法于今年年内推出，开发小组会尽力在明年完成这个游戏，具体的发售日期还未确定。

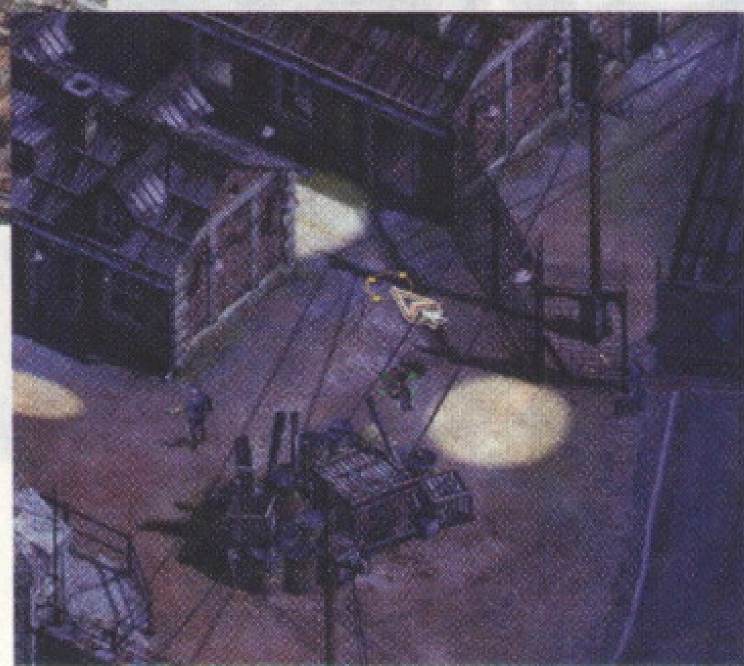
暴雪娱乐表示，虽然公司原本可以在今年年内先强行推出这款游戏的不完整版本，然后再慢慢地推出升级补丁程序逐步完善游戏，但开发小组却不愿这样做，他们希望能够推出一款较为完美的游戏。

《盟军敢死队II——神勇奇兵》终露水面

让玩家期待已久、发售日期一再拖延的《盟军敢死队II——神勇奇兵》（Commandos II：Men of Courage）在西班牙开发商Pyro Studios的努力下终于制作完成。游戏背景还是设定在二战期间，任务涵盖了多个地点，其中包括热带岛屿、北极营地、欧洲城市等，玩家将控制具有不同能力的特种部队队员去完成各项“不可能的任务”。



另有消息称，开发小组Pyro Studios的首席设计师Gonzalo Suarez在完成《盟军敢死队II——神勇奇兵》的PS2及DC版本后，将与小组的13名成员离开Pyro Studios，投入到另一项新的计划工作中。对于这突如其来的变故，Gonzalo Suarez没有透露更多的内容。



游戏比赛竟用真枪当奖品

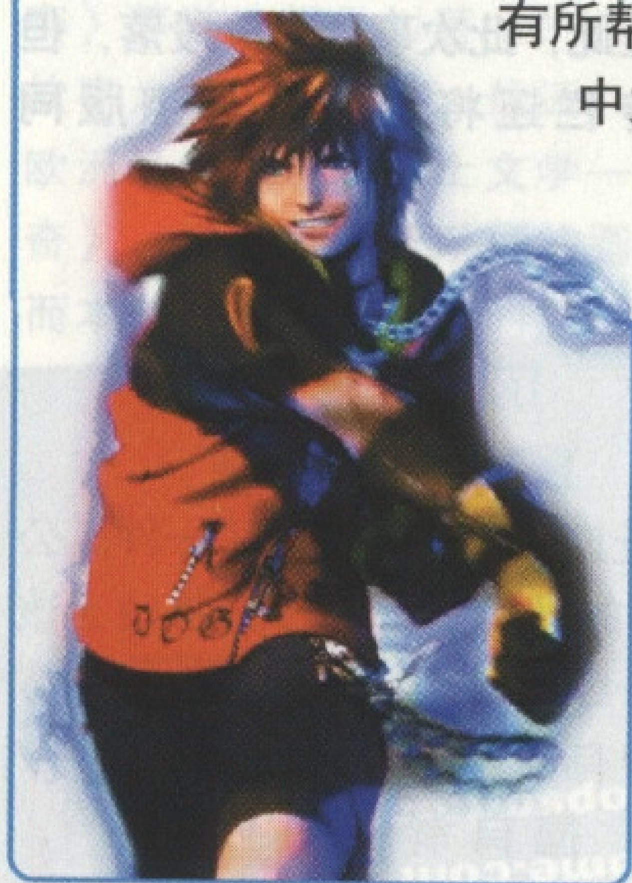
据消息称，在英国及爱尔兰地区举办的名为National Local Area Network（LAN）Tour 2001的网上第一人称射击游戏比赛中，早先公布的奖品名单里居然包括一支AK-47自动步枪。此事件立即引起了英国警员协会的极大关注，他们通过英国BBC新闻向外界表示，虽然比赛送出的枪械已被解除操作装置，且在法律上也是许可的，但仍不希望有人通过任何途径去鼓励、宣扬暴力意识，这也包括虚拟的游戏世界。比赛负责人Ian Snowball因这次事件所引发的外界舆论做了公开道歉。他说：“没想到一个AK-47的名字就引来警员协会这么大的反应，我们愿无条件地做出道歉。”不过，他又坚称比赛送出的AK-47已是拆除发射装置后，且已证实无法再恢复的枪械，所以即便作为奖品送出也没有触犯到现行的法律。但大会会听从英国警员协会的劝告，不会将此奖品送予未成年人。



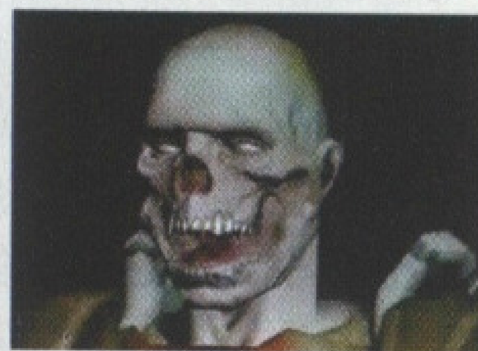
玩PC游戏有益身心健康

据英国一家由政府拨款资助的经济及社会调查协会的一项调查报告结果显示："适量而有节制"地享受PC游戏的青少年与从不接触PC游戏的青少年相比，更能积极参与各种运动项目，普遍具有更强的集中力和参与性，并拥有较佳的团队合作精神。它表明玩PC游戏确实对青少年的身心发展有所帮助。该报告的负责人Jason Rutter指出，如果青少年能够从小培养出良好的集中力和参与性，对于他们日后在生理和心理上的平衡发展将有重大的帮助作用。

不过Jason Rutter亦重申，玩游戏的时间必需分配得当，如不能做到"适量而有节制"地玩游戏，反而会造成更多的不良后果。



让GeForce3"头疼"的游戏



现在的3D游戏种类繁多、层出不穷，对于硬件的要求也越来越高。不过，如果你拥有一块GeForce2 GTS的话，应该足够应付这些游戏了，更不用说GeForce3了。但是，现在有一款游戏却打破了这个界限，令GeForce3也感到"头疼"。这就是著名的DOOM系列第三代——DOOM Ⅲ。

据DOOM Ⅲ的开发人员表示，DOOM Ⅲ与现在基于Quake Ⅲ引擎的游戏有很大区别，它所能支持的显示平台最低为GeForce256和GeForce2系列。在此平台上，即便关掉所有特效，游戏玩起来也很难顺畅。如果使用目前较强的GeForce3显示平台，在所有游戏特效打开的情况下，游戏也不能达到30帧/秒。





《古墓丽影》第四部涉嫌侵犯名誉权

世界之大，无奇不有。近期，由于《古墓丽影》第四部中劳拉身旁出现的一个配角的名字与一位法国考古学家的名字及身份都十分相同，令这位考古学家非常气愤，游戏的制作公司Eidos Interactive Ltd向这位法国考古学家表示了公开道歉。

Eidos Interactive Ltd公司在法国Le Monde日报上刊登的声明中表示，在该游戏第四部中出现的游戏配角考古学家Jean-Yves Empereur与法国考古学家Jean-Yves的名字相同，这纯属巧合。Eidos对Jean-Yves先生绝没有任何不敬之意，且在《古墓丽影》以后的任何版本中都不会再有这个角色出现。



《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》销售量突破200万

近期，暴雪娱乐公司（Blizzard Entertainment）公布了他们于6月29日在全球正式发行的《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》（DiabloⅡ：Lord of Destruction）的最新销售统计。根据著名调研公司NPD Intelect的统计，目前《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》在全球的销量已达到了超过200万套的佳绩，而且其销售记录还在不断持续攀升中，这也是暴雪娱乐推出的众多游戏中第6款销售业绩超过100万套的游戏产品。



打盗专栏忠告：为了您自身的利益，请远离盗版。



◆ 本刊记者 风林火山

打盗专栏曾收到一封来自江苏读者cbc揭露一家名为“北京智慧桥公司”公然出售盗版游戏刻录光盘的来信，为了众多《大众软件》读者的利益，《大众软件》2001年第15期毫无保留地揭露了此事。而让我们出乎意料的是，此家名为“智慧桥”的公司竟也上了同期的杂志广告。虽然广告刊登的内容与打盗专栏所揭露的内容不同，但这都属于同一公司的行为。此事引来了许多读者的置疑和不解，在此，我们确实有必要对此次事件加以说明，给大家讨个说法。

此次事件的矛盾主要集中在《大众软件》广告代理刊登的广告上。就此，栏目记者走访了广告部副总李诚（以下记者简称记，李诚简称李）。

记：《大众软件》第15期打盗专栏中，揭露了北京智慧桥公司以邮寄广告的形式出售盗版游戏的刻录光盘，而且在同期杂志居然还刊登了此公司的另类产品广告。作为《大众软件》的广告独家代理，请您谈谈《大众软件》广告刊载的标准以及对此次事件的合理解释。

李：出现这样的事情是我始料未及的，在此，我想要说明的有两点：

第一、《大众软件》上刊载的广告都是经过严格审核的。一般来讲，如果要求刊载广告的公司确实是个合法存在的公司，提供的广告内容符合相关的法律，它的广告就可以被刊载。此次事件的北京智慧桥公司在刊载广告时，向我们提供了相应的营业执照复印件，我们也审查了他们的公司，其确实是一个合法存在的公司，营业执照的营业范围也包括软件产品，而且他们提供的广告刊载内容并没有违背相关法律的规定，也是许可的。广告内容中，并未涉及游戏软件，所提及的书、光盘都是其自己的产品，且光盘中也没有提供任何游戏，只是一些攻略秘籍，从这些方面来讲，《大众软件》刊登的北京智慧桥公司的广告并未涉及盗版问题，其内容并不违法。

第二、单从该公司刊登的广告内容上看，我们并不知道这个公司有其它不合法的经营行为。如果了解到他们有这种盗版侵权的违法行为，也就不会给他们刊登广告，更不会有这种情况发生了。通过了解他们这种明一套、暗一套的不良做法，《大众软件》今后决不再刊登他们的任何广告。另外，那期杂志在上广告时，我们并未看到也不知晓此封读者来信所反映的情况，这是我们与编辑部有些工作脱节造成的，在今后我们会加强这方面的工作，杜绝此类事情再次发生。

随后，记者又以匿名身份电话询问了北京智慧桥公司的有关情况。接电话的是一位带外地口音的女士，她说他们的游戏都是硬盘版的，而且坚称刻录的游戏均为正版产品，这显然是自相矛盾——“正版的硬盘版”？当问及在15期《大众软件》的打盗专栏中看到你们提供的正版游戏实则是盗版时，她却说这是误会，他们正在和《大众软件》协商此事，这简直是无中生有、捏造事实，这种张嘴就来的本事真是让人“佩服”。最后，记者说自己在北京，想亲自上门购买游戏时，却被断然拒绝了，竟然还要邮寄才行，而且如果刻录的盘片有问题，也要给他们邮寄回去才能调换，难道他们害怕与消费者面对面的接触吗？未免有点做贼心虚吧。

至此，此次事件告一段落，但打盗专栏还将继续“与盗版同行”。

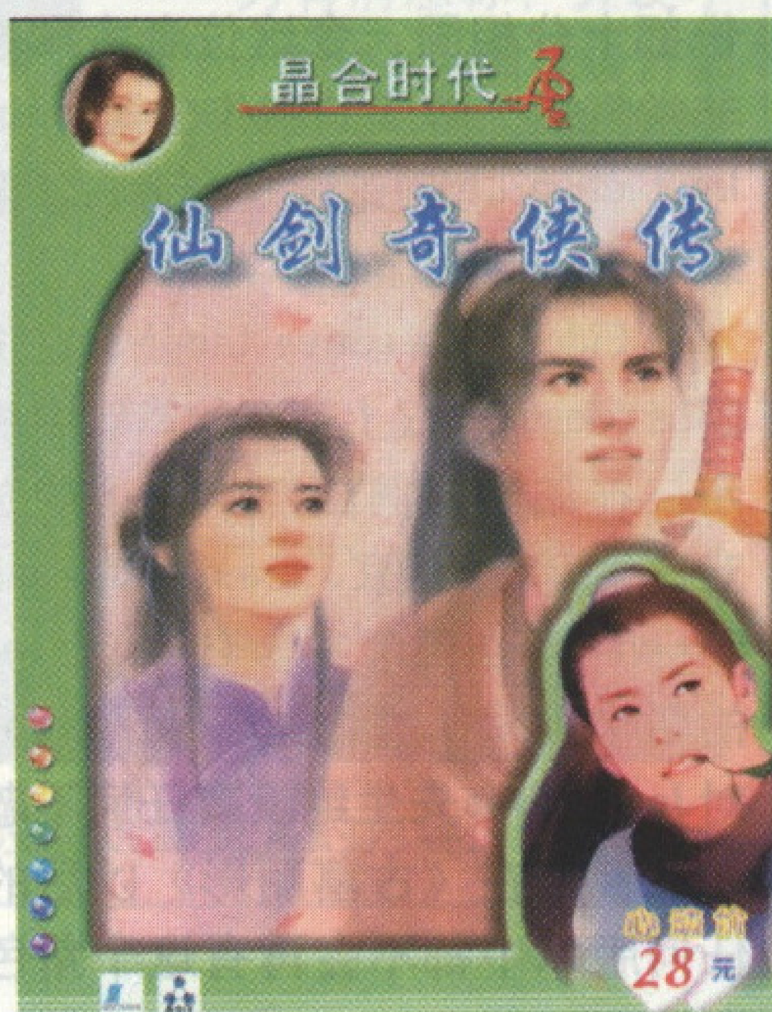
伪正版曝光

真真假假说仙剑

近期，市面上出现了一种某公司出品的《仙剑奇侠传》游戏，该公司未经大宇咨询股份有限公司授权，擅自制作、销售的《仙剑奇侠传》确为伪正版游戏，其特征如右图：



市面上唯一正版的《仙剑奇侠传》为大宇咨询股份有限公司授权给北京晶合顺达计算机有限责任公司生产、销售的产品，其外包装如下：



《仙剑奇侠传》中国大陆地区总代理权已由大宇资讯股份有限公司于2000年8月授权给北京晶合时代计算机有限责任公司。自2000年8月20日后，未经北京晶合时代计算机有限责任公司授权，任何公司或个人擅自生产、销售《仙剑奇侠传》游戏产品的行为均视为侵权盗版行为，必要时将追究其法律责任。

打盗信箱：dadao@popsoft.com.cn
欢迎提供新闻线索

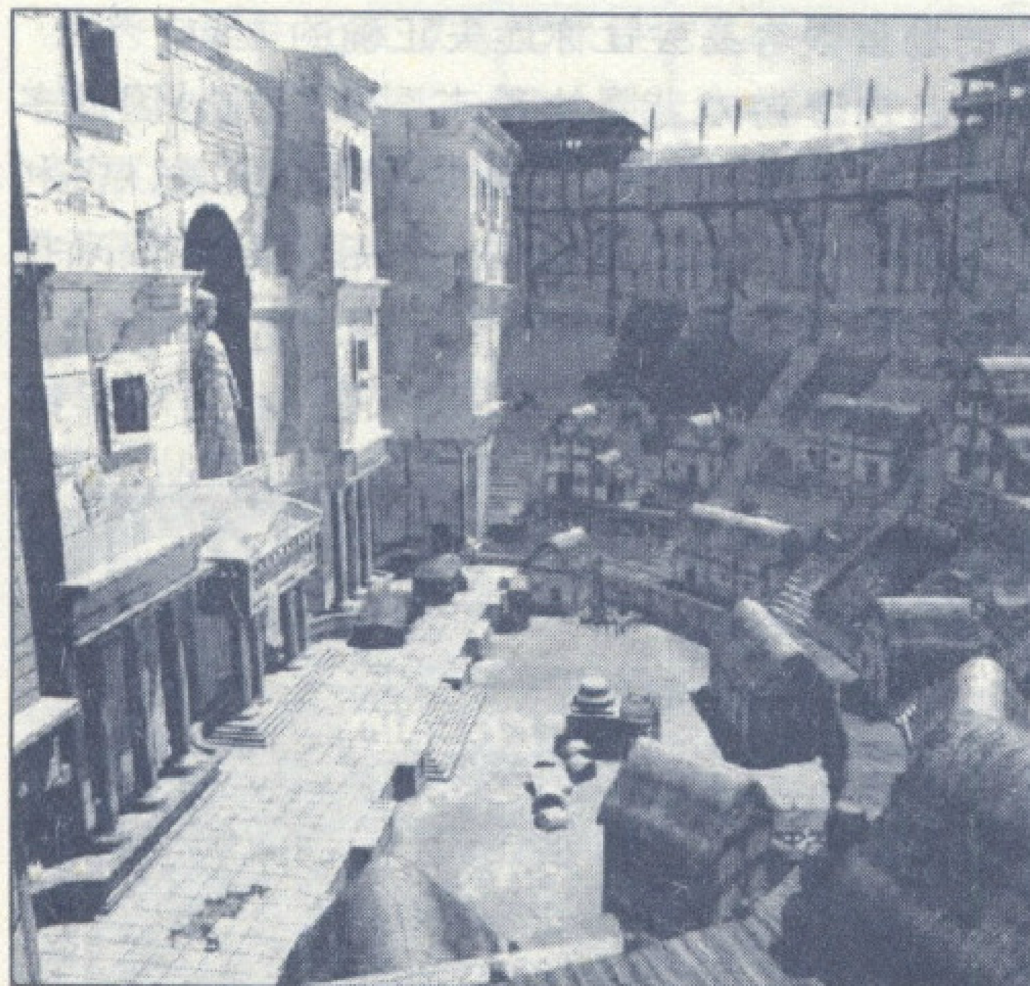
亚瑟王——圆桌武士

Arthur's Knights

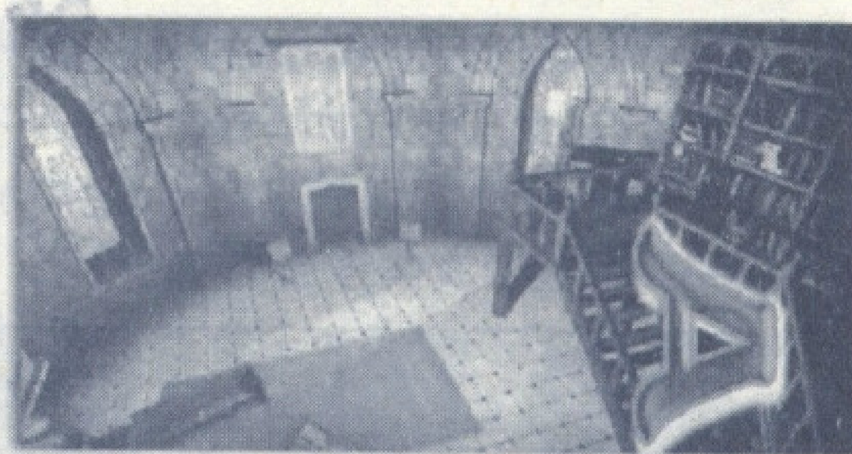
不知道各位玩家听说过“圆桌武士”吗？有关于他们的传说在欧洲可是相当有人缘的。位于法国的CRYO公司一向以开发精致的古典冒险游戏而闻名，包括《魔戒》、《亚特兰蒂斯》系列以及《奥德赛》等游戏都是以著名的古典小说或传奇故事为蓝本改编的。最近，该公司锁定了欧洲最受欢迎的骑士文学——《亚瑟王传奇》，准备推出一系列的圆桌武士故事，而本游戏就是该系列的第一炮。

双重剧情与双重谜题

游戏背景是建立在罗马帝国灭亡之后中古欧洲的不列颠大陆上的，也就是现在的英国。在罗马军队撤退后，当地缺乏保护的塞尔特人立刻遭到撒克逊蛮族的侵略，已受文明感化的不列颠人不得不放弃罗马的法律制度，恢复到塞尔特人的生活方式，分裂成许多小王国彼此交战。此时传说中的亚瑟王带领圆桌武士及忠心的部下，联合其它的塞尔特友邦抵抗撒克逊蛮族的侵略。而玩家所扮演的角色就是在这种背景下历经千辛万苦，成为圆桌武士的一份子。



跟后来盛行的骑士文学一样，亚瑟王的圆桌武士充满了神话与传奇。故事中到处充斥着我们常在角色扮演游戏里遇到的非人类生物，如巨人、精灵、半兽人与各类神灵，但由于历史地理就发生在我们的真实世界，因此游戏的体验也更加亲切。玩家在开始的选择将会影响所扮演角色的信仰与剧情，当然谜题也大相径庭，可以说完美地融合了不同版本的Bradwen传说。但由于游戏的场景大同小异，因此在进行游戏时感觉有点像在玩《生化危机II》的双人模式，幸好角色的剧情对话与谜题的差异性还蛮高的，增加了不少耐玩度。



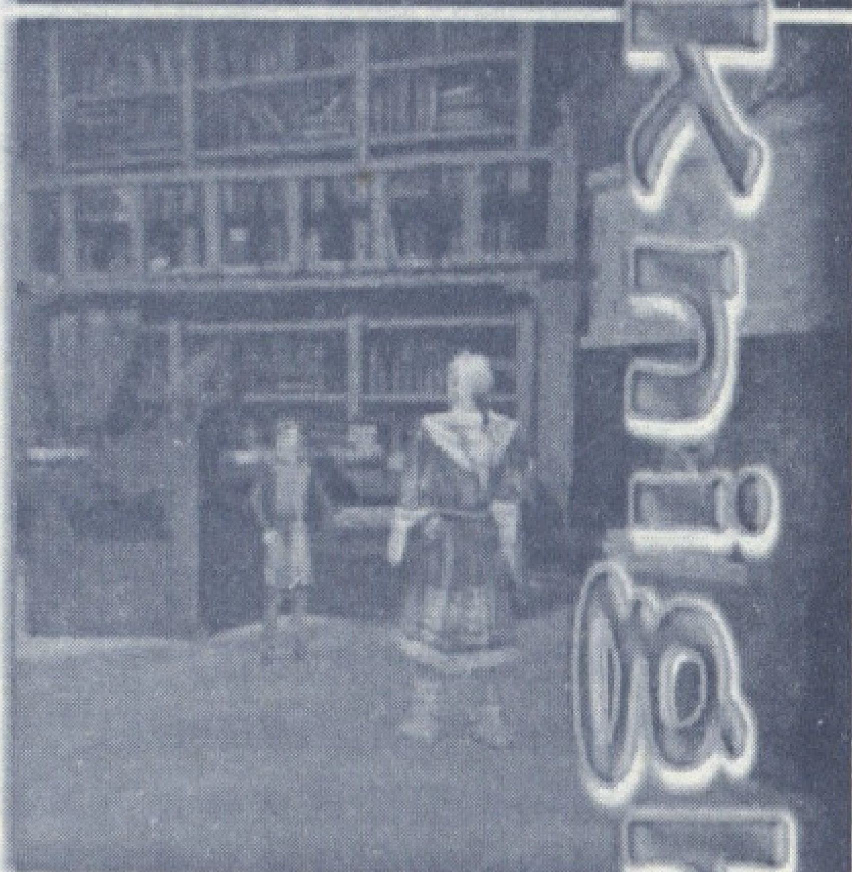


细腻传神的背景配音

整个游戏搭配了全程语音与字幕，配音的水准相当不错，唯一美中不足的是游戏的过程没有任何背景音乐，只有对应该场景的音效，如森林里充斥着鸟叫声与风吹树叶的沙沙声，而圣地则偶尔会传来精灵的歌声。虽然音效搭配得十分传神，但在冗长的解谜过程中假如能让人选择开启符合那个时代的背景配乐，相信也就不会那么沉闷了。



听力不好的玩家不用担心会玩得吃力，因为游戏里绝大部分讯息都要点取后才会跳到下一页，使用的英文也不高深，应该可以很顺利地进入剧情中。假如你对背景颇感兴趣，游戏选单的中世纪历史辞典详细记载着各种有关骑士的资料和插图，可以帮助玩家对整个中古欧洲和骑士传奇有更进一步的了解。

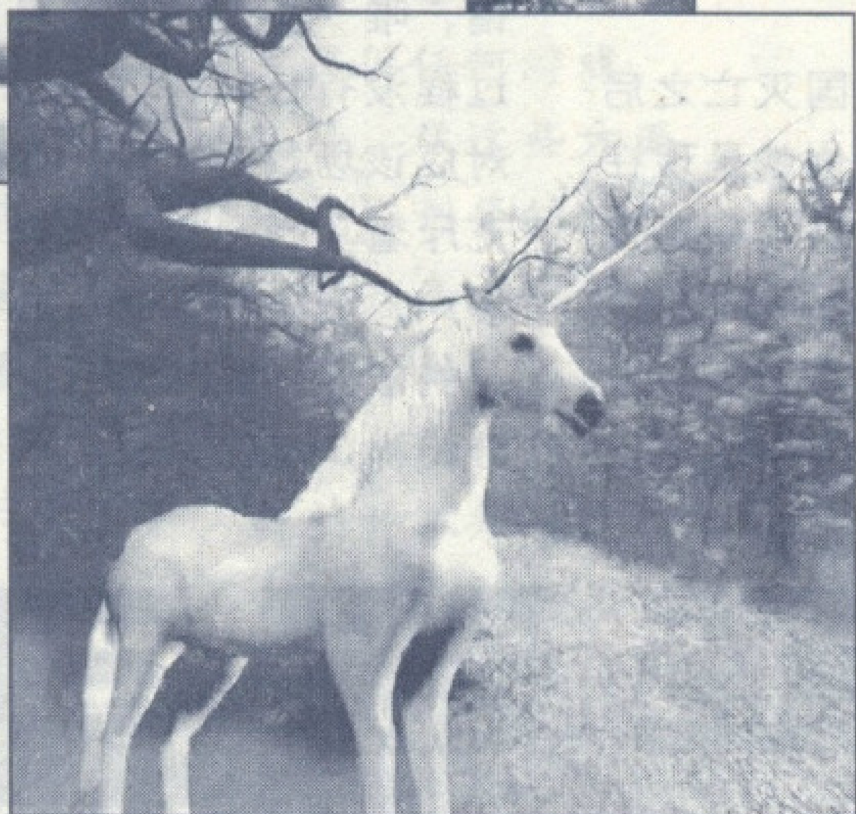


如油绘水彩般的游戏画面

本游戏套用的是与《奥德赛》相同的引擎，看起来像是正统的全3D画面，但其实只是运用与环场摄影机相同的原理，让包覆的背景画面随着人物来移动，造成视觉上的误



差。配合部分3D构成的人物与物件，使得画面融合了2D画面的精致与3D画面的立体感，产生了不错的立体效果，至少比起使用同样技术但背景不会相对移动的《最终幻想》、《生化危机》系列要真实多了。



游戏画面唯一的缺点是视角无法控制，这对需要仔细观察的冒险游戏来说绝对是致命伤，玩家常常因为错误的视野而错失过关的路径或应得的讯息。对于方向感不好的人来说令人晕晕的视角切换更是在各地点行走的最大问题，偏偏选单中明明有目的选单却不让玩家经常使用，限制了使用的时机，这使得很多时候主角必须在近似迷宫的地图上来回奔波，几乎所有的时间都浪费在过场上，大大拖慢了游戏的节奏并降低了游戏性。

此外游戏画面上常有一些陪衬的人物或动物，这些利用动作捕捉器制作的3D物件，无论主角或配角其动作都十分逼真。比如在骑马转弯或急停时主角会有拉缰绳的动作，快速奔跑时人的屁股会翘高，而树上的松鼠甚至会跑到你面前东张西望——这些动物采用油画风格，让本游戏的声光效果提升到一定的水准。

令人不愉快的操作

相较于大部分冒险游戏一鼠走遍天下的操作，本游戏的操作界面是跟《生化危机》同一类型的，必须用方向键配合空白键操作主角移动、调查或谈话。《生化危机》系列是因为有动作的成份，设计成这样无可厚非，但本游戏为单纯的冒险类型，动作的触发领域又窄小，有时光是要和人谈话就要对半天，更不用说是捡拾或调查物品了，常常会让人有那种不知道有没有调查到的不踏实感。此外，为了强调真实性而使用的惯性系统让操作的不便更是雪上加霜，不论骑马或走路，角色在移动时即使放开按钮都会放慢脚步才停住，这让调查的过程变成一种痛苦的折磨。幸好游戏的谜题并不难，大部分的过关物件都可以利用提示来寻找，否则就算冒险游戏的老手都会调查得很辛苦。

此外本游戏的Bug不少，最常见的Bug是在游戏进行一段时间后，只要是多边形物件的表面贴图都会反白，笔者真是屡试不爽，虽然还是能够进行游戏，但不堪入目的画面实在无法让人忍受太久。游戏使用的光碟达3片，使得每次一发生这种状况就得“结束游戏——放入第一片光碟——载入存档——换成目前进行的光碟——读取游戏画面”等动作，十分令人不耐烦。

适合喜爱欧洲中古史的玩家

虽然有如此多的折磨，进行游戏时笔者还是沉浸在一个个解谜的过程与丰富的故事情节中。笔者相当期待本系列续集对于其他圆桌武士的描述，当然前提是操作界面能有更进一步的改善。

游戏关键破关要诀

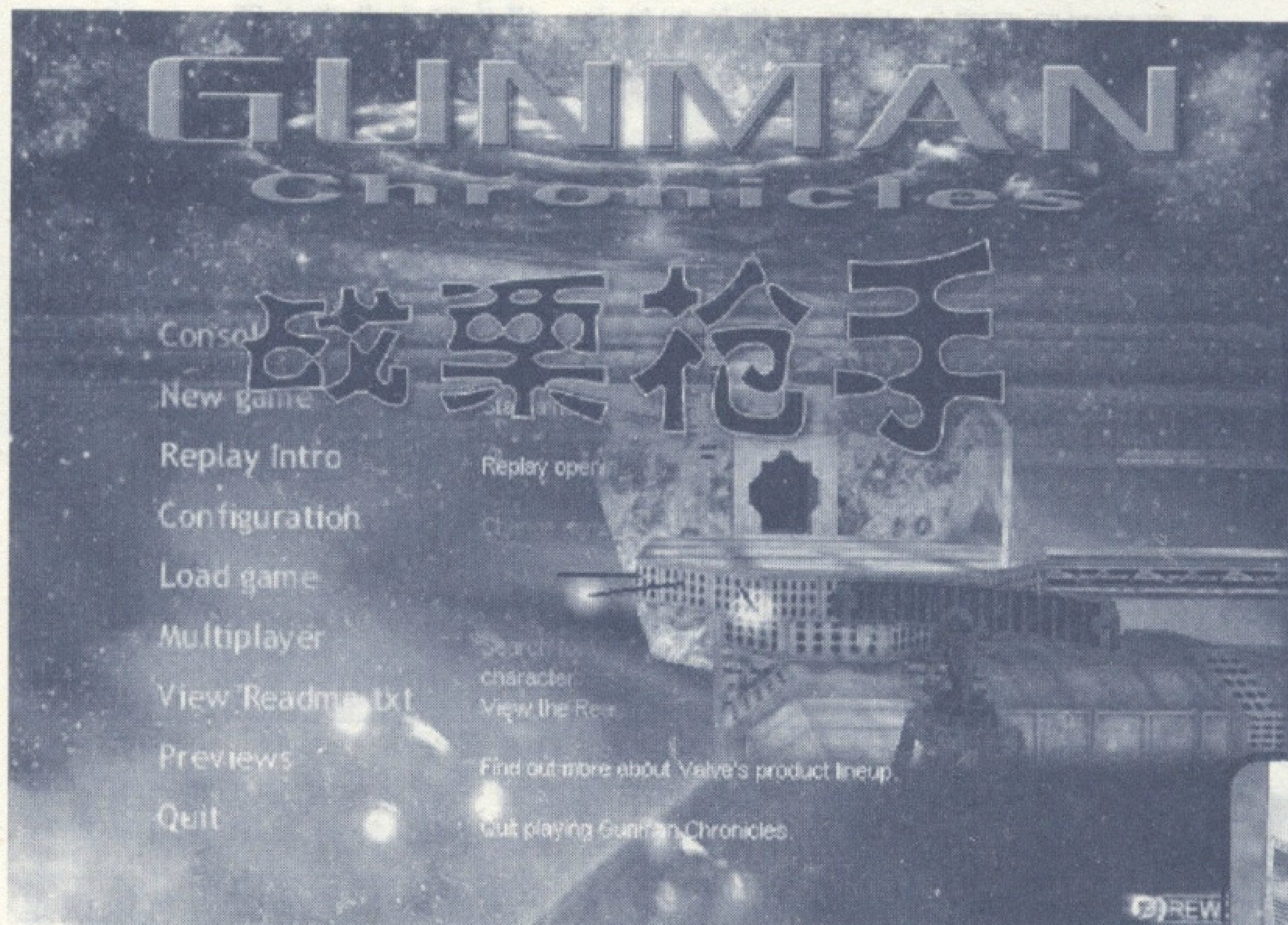
跟一般的冒险游戏一样，进行本游戏所必须掌握的要诀就是多看、多问、多调查。不管遇到什么人，只要关键字栏位里有可以点选的关键字就一定要点选，并准备好纸笔，将重要的信息抄下来。在游戏中一旦漏失重要的线索，除非重读进度，否则是无法再叫出来的。此外这也是目前少数在一些地点必须大略画一下地图的游戏，否则视野多变的场景很容易会让你迷失正确的方向。

由于游戏背景由静态图片构成，因此多边形的物件在背景中通常会特别显著，多利用这项特点来调查物件，比起盲目地摸来摸去会节省不少宝贵时间。

◆山西　紫铜

84

项目	内容
制作	LEGEND
发行	CRYO
载体	CD×3
类型	冒险
语言	英文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



自从Id Software开创了主视角射击游戏的新纪元后，这种类型的游戏就深深扎根在玩家们心中。时至今日，主视角射击已成为一种主流，市场上不断增加的同类游戏让我们在选择时眼花缭乱。稍有资历的电脑玩家都知道，当今最流行的FPS游戏莫过于《雷神之锤Ⅲ》和《半条命》，前者是名门之后，实力自然毋庸置疑，从二代到三代的转变可以看出它已经完全抛弃了剧情背景，专注于联机对战，并突出个人能力的重要性；而Sierra的《半条命》则恰恰相反，这个后起之秀自诞生起就以其起伏跌宕的故事、优秀的图像表现抢得了一席之地，并凭借它的可拓展性这个得天独厚的优势，吸引了大批业余的制作精英为其注入新的生命力，其中以当今极为走红的《半条命——反恐精英》最具代表性，它大有盖过《雷神之锤Ⅲ》的气势，从而也使得更多人投入到MOD的开发中。于是，又一个流淌着《半条命》血液的婴儿诞生了——《战栗枪手》(Gunman Chronicles)。



它的“亲生父亲”是Rewolf software小组，这个鲜为人知的小组曾经和Quake结缘，为其开发MOD，但迫于当时Quake的追求者太多，Rewolf终于投入了《半条命》的怀抱，并且正式加盟Valve，之后也就有了本文的主人公《战栗枪手》。游戏的单人和联机两方面比翼双飞，气势胜过了独木扛鼎的《反恐精英》。

《战栗枪手》的背景是一个矛盾混乱的时代，在游戏中常常是刚才还在太空基地里遥望着深邃的宇宙，但接着乘坐飞船就来到了遍地恐龙的原始森林。玩家扮演枪手部队也不是大家心目中那个全副武装、现代化装备齐全的形象，而像是拿破仑时代的军队，但武器全都是很前卫的。人类不断地向宇宙深处探索，在一个奇怪的星球上，被派去的一批科学家全部神秘地失踪了，因此枪手部队奉命前往那个星球调查此事。当到达那里后，没有人意识到已大祸临头，潜在的危机以迅雷不及掩耳的速度袭击了枪手部队，大部分人被怪物无情地吞噬，生还者的抵抗是微薄无力的，只有一小队幸运的枪手跑上了飞船，离开了那个恐怖的星球，作战总指挥却下落不明……与此同时，迅速扩张的外星生物正在宇宙中的其它星球快速蔓延着。在后来几年内的调查中得知，那种貌似珊瑚的怪物名为Xenomes，是宇宙中的异类生物，平时隐藏在地面下，当钻出地面便可升至几丈高。但是有些疯狂的科学家改变了Xenomes的DNA，使其成了极具破坏力的怪物，它们开始对外侵略，而这一切似乎和当年下落不明的指挥官有着某种联系。如果让Xenomes泛滥开来，那么人类将失去仅有的生存空间。所以，艰巨的任务就落在了玩家肩上（在这里玩家扮演一名枪手），跟随部队飞往各个星球搜索并消灭那些怪物。虽然这类剧情已略显老套，但是敌人会出现在4个不同的星球上，因此游戏的场景也会随着变化，所以当玩家遇到段首的情况时也不用太惊讶。不过游戏的进程略短，像是《半条命》的浓缩版，这不得不说是个遗憾。



《战栗枪手》的冒险发生在4个不同风格的星球上。其中，刚开始的“Mayan”星球充满了原始森林的气息，并且可以看到恐龙；接下来的“Rust”星球则是怪物横行的恐怖之地；“West”星球接近美国西

部，以峡谷和绝壁为主；最后的"Rebar"星球则显得更加神秘诡异。所有的一切都体现了ReWolf小组出众的想象力。

记得《半条命》刚问世时，就凭借其出色的图像引擎获得了"雷神杀手"的美誉，而现在的《战栗枪手》也继承了这一特色，它直接使用了部分《半条命》的源代码，因此在图像方面还是表现优秀的。其中的室内场景做到了以假乱真的地步，并且各种物品全都很精致，墙壁、地面、蜘蛛网的纹理和谐自然，力场、水面、灯光、熔岩、枪线的质感也颇为真实。在游戏刚开始时，玩家在飞船里向外眺望，太空的景色真是让人陶醉，在空间站的灯光映照下，陨石、星云都摘下了黑暗的假面，泛着一丝神秘的幽光，而且通道的玻璃壁也被映得晶莹剔透，整体效果不逊于以场景特效见长的FPS名作《虚幻》。但美中不足的是，当来到某些户外场景时，周围的背景贴图就略显粗糙，比如说森林的贴图，它虽然具有层次感，但给人的感觉就是在一个四面都是大树壁纸的屋子里，缺乏临场感。这其实也是《半条命》引擎的缺点，简单的背景贴图能掩盖它的瑕疵，而复杂点的就有些力不从心了，整体来说还算是差强人意。

《战栗枪手》在武器的设计上独出心裁，游戏里9种截然不同的武器在使用方法上各有千秋，并且变化多端。其中大部分都属于能量武器，就连最基本的手枪也分为普通、集中、快速和狙击4种模式。当调到狙击模式后，枪身会被加上插件，按住射击键时，瞄准镜自动放大，松开手子弹（其实是激光）就会应声击中目标，而且不同的模式也会造成不同的弹药消耗。其余的武器也是如此，玩家可以根据自己的喜好设计攻击威力等特点。这样不仅增加了可使用的武器种类，而且可以使玩家更主动驾驭它们，真的有点DIY的味道了。除了武器外，游戏中的有些关卡还允许玩家开坦克，不过操作方法可比那些专门的坦克模拟游戏容易多了，相信一定会让玩家爱不释手的。敌人的AI也是克隆自《半条命》，所以智商非常高。

操作的合理性关系着游戏可玩性的高低，在《战栗枪手》中，操作的默认键位和《反恐精英》是基本相同的，就连设置界面也是大同小异，这极大地方便了玩家，省去了重新适应的过程。值得注意的是，为了更快地切换到武器的各种攻击模式，换枪键应该放在手边；而在驾驶坦克时，鼠标的移动就负责控制转向，操作起来非常方便。

一款好的游戏总是离不开出色的声音支持，但是作为一部FPS游戏，《战栗枪手》着重突出这一点。在激烈交战时，我想没人会去在意优美的音乐，正像在《反恐精英》的意大利那关，恐怖分子大多是先把音响打爆再去行动。但不需要并不等于可以没有，在游戏中，时常可以听到符合当时场景的特定声音，比如地面上有一窝蛋，你站在旁边就能听见翼龙在空中"示威"。而枪声、叫喊声、碰撞声、解说声等都中规中矩，这里一笔带过。

总之，《战栗枪手》的诞生可以说是ReWolf小组在向世人展现他们的才能与勇气，能在众多业余开发小组中被Sierra选中并脱颖而出，也已经证明了他们的实力和游戏的品质。虽然它现在还存在着一些不足，但相信在ReWolf的精心照料下，它必将拥有灿烂的明天。无论你之前是否玩过《半条命》这个游戏，《战栗枪手》都是值得慢慢体会的，但请记住，这里的枪手不是大仲马笔下的那3个火枪手，你必须拥有过人的智慧和勇气方可尝试。怎么样，大家有这个信心吗？

◆游侠创作室 幻文

80

制作	ReWolf
发行	奥美电子
载体	CD×1
类型	主视角射击
语言	英文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



《麦克斯·佩恩》的名字从3年前公布后就没有听到太多的宣传，还曾有相当长一段时间彻底销声匿迹，以至于在它正式上市时给人一种突然袭击的感觉。开发这款第三人称视角的动作射击游戏耗费了很长时间，它的作者，来自芬兰的Remedy公司显然受香港导演吴宇森的风格影响很深，战斗中的玩家很难分辨自己是在打游戏还是在看吴宇森新拍的大片，游戏的画面比电影有过之而无不及，因此其代理公司顺理成章地将其中文名译为《英雄本色》（Max Payne），其实各位也完全可以把游戏中的主人公当作小马哥的老外版来看。



麦克斯·佩恩是纽约警署反毒特勤组（DEA）的一名便衣特工，因为职业所需多次打入敌人内部协助侦破，游戏刚开始黑手党毒枭就派人残忍杀害了他的妻子和女儿，欲为亲人复仇的麦克斯在追缉真凶的过程中展开了一系列残酷的战斗。游戏的故事情节设计得不错，前后连贯衔接紧密，不乏诸多跌宕起伏的转折高潮。无论战斗如何激烈，无论麦克斯的身手如何矫健，但剧情仍然牢牢地紧跟着主线，一气通关爆机后玩家禁不住会拍案叫绝，随后才发现自己早已浸透一身虚汗。动态表现直接由游戏引擎本身来实现，这显然是制作者对引擎所提供的画面有绝对信心，多数时候任务间还穿插有静态漫画，准确捕捉人物特点的画风让你能一眼认出游戏中对应的角色。画面虽然静止，但仍有人物语音对白，麦克斯在游戏中也有不少发言，看惯了大段真人电影的玩家面对这种新颖的漫画过场也许会有异样的新鲜感。



游戏的画面精细入微且不说，它的战斗方式也是别树一帜的。人物操作上玩家只需很短的时间就能上手，动作控制感觉迅捷流畅，玩家视角紧贴着麦克斯的脊背，主角四周的情况一目了然。鼠标左键为武器射击，右键可激活慢动作设定（Bullet Time），该状态下战斗中敌我双方的所有动作都会变成慢镜头，典型的《黑客帝国》表现手法，没想到竟被这个游戏活学活用，而且还大有青出于蓝而胜于蓝之势。慢动作状态激活后，枪声会变小并拉远，玩家只听到空气的撕裂声和麦克斯自己的心跳，相信此时屏幕前的各位也都会情不自禁地屏住呼吸。慢动作设定并非只是为了摆酷，它能使游戏中的麦克斯从容完成一系列超人般的动作，这种酷的感觉怎一个爽字了得！慢动作设定是本游戏的最大卖点，但玩家并不能无节制地随时使用，消灭更多坏人才能补充慢动作的储备量，这样做是为了保持战斗的均衡性，避免慢动作状态滥用后降低游戏的挑战性。



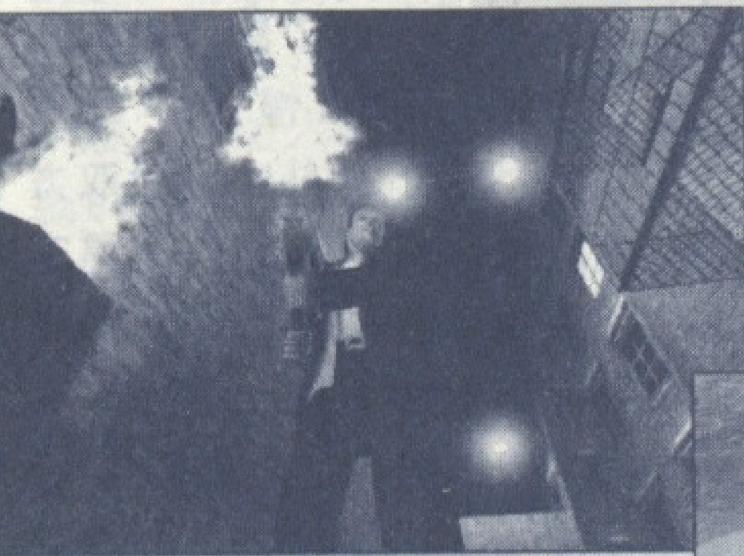
《英雄本色》那不可思议的逼真画面会让每一位刚刚进入游戏的玩家陷入震惊，尽管也存在一些微不足道的小问题，但对于这样一款独具创意的动作游戏来说这些不过是白璧微瑕，更何况画面的核心，我们的酷哥麦克斯已近乎完美无暇。这个游戏的节奏也很快，特别是完成任务后画面切换之迅速实在是近期游戏中所罕见，任何缺乏耐心的玩家甚至都来不及抱怨。刚开始玩家可能会对强制性的游戏方式多少有点不习惯，但你很快就发现这种方式完全吻合游戏的快节拍发展，甚至麦克斯那张表情冷漠的脸也由此散发出特别的魅力。

麦克斯所用的枪械完全模仿真实世界里的原型武



器设计，包括了手枪、冲锋枪、霰弹枪、狙击步枪、手雷、燃烧瓶等等，只要能搞到手的武器装备都可以带在身上，不过弹药就得省着用了。敌人的数量总是很多，因此要习惯在各种场合发挥不同武器的作用。虽说像《黑客帝国》里的超级战士，但麦克斯可不是刀枪不入的白莲大仙，脑门上挨一枪或者吃了一枚扔来的手雷都会一命呜呼，至于普通小伤倒是可以通过服用止痛剂来治愈。

游戏中的场景不仅仅是真实两个字能够概括的，它们还具有惊人的互动效果，甚至在一些小细节上也能看出制作者的周密安排，例如在卫生间里可以放水的马桶、能打开的电视机等等。各种物品被子弹射中后都会留下弹痕，手雷爆炸后将产生极其真实的冲击波效果，连附近的尸体也会被抛到空中。激烈的枪战过后玩家将看到一片狼藉，和好莱坞大片中一模一样，门上、墙上、柜子上弹痕遍布，地上撒满了子弹壳、空弹匣和被打烂的家具碎片，更抢眼一点的就是横七竖八的敌人尸体。有朋友抱怨说这个游戏的室外场景好像灰暗了一点，但这个游戏的故事发生在纽约，根据我们从许多电





影里所见，纽约的普通街景大多是这种黯无生机的死灰色，而这种低调的颜色也正与主人公的热血激情形成鲜明对比，说来说去仍然是吴宇森惯用的表现手法。当然，整个游戏也不全都是这样，有几关场景的色彩运用与组合也挺漂亮的。

《英雄本色》的音效也和它的画面一样棒，武器射击和门开窗碎的声音异常逼真，时断时续的背景音乐也和剧情配合得很好，唯一感觉不过瘾的是敌人被击毙时的惨呼好像花样不多。这个游戏需要一台高配置的电脑才能完全展现出麦克斯的英雄风采，最低要求为PⅡ400/96兆内存/16兆显存的3D加速卡，考虑到现在内存什么的都在跌价，为了这游戏升级绝对值得。在流畅平稳的画面下你甚至能在黑暗中分辨出有几个敌人在向你开枪，敌我双方枪口喷射出五颜六色的火光交织在一起颇为壮观！再看看枪林弹雨中躲闪腾挪的麦克斯，你只能痴痴地叫出一声“发哥，给签个名吧”。

《英雄本色》整个游戏基本上以枪战射击为重点，敌人数量众多且AI较高，一但接火很快会各自寻求掩蔽，然后立刻组织有效反击，例如摸近朝你投掷手雷，或是侧翼包抄。幸好他们还没有精明到让你痛苦的地步，你恰恰比坏蛋们高明那么一点点，玩家会发觉和敌人的斗智斗勇是一件很有趣的事。这实际上完全是Remedy公司的功劳，制作者们在游戏中采用了一种动态难度调节机制，如果玩家的动作娴熟，枪法出众那么战斗难度就会逐渐自动增大，这种体贴的设计既满足了菜鸟们的求生欲望，也让急欲耍酷的高手有施展身手的余地。战斗虽然越来越难，但获取胜利却并非遥不可及。

麦克斯的冒险故事确实不算长，一般十来个小时即可全部通关。尽管没有多人模式，但玩家们通关一次后会惊喜地发现菜单中出现了新的难度模式，敌人更强我方更弱，继续战斗再通关后有进入更困难模式，每关存盘的次数都受限制。还有一种名为“纽约一分钟”的模式下，玩家必须在一分钟内完成每一关，唯有沿途不断消灭敌人才能增加时间，直到争分夺秒地冲刺到关底。该游戏还附带了关卡编辑器Max－FX，有兴趣的朋友可以用它来编写新的任务和人物模型。

玩家们对于一款开发时间过长的游戏往往不抱太大希望，要么就是一拖再拖的BUG杂烩，要么就是落后技术与粗糙画面的劣质作品，但《英雄本色》以其压倒一切的实力证明了对它的期待是值得的，漂亮的画面和超酷的战斗造就出这款非常成功的动作型劲作，3年的功夫看来果然没有白费。除了感觉不够过瘾和只有单人模式以外，它几乎没有太多的遗憾，与近期的很多同类作品相比它明显要技高一筹，笔者相信至少可以给它评个2001年度视觉效果最佳奖。

◆贵州 yago

90

制作	Remidy Entertainment & 3D Realms
发行	新天地
载体	CD×1
类型	动作射击
语言	英文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

编辑导语

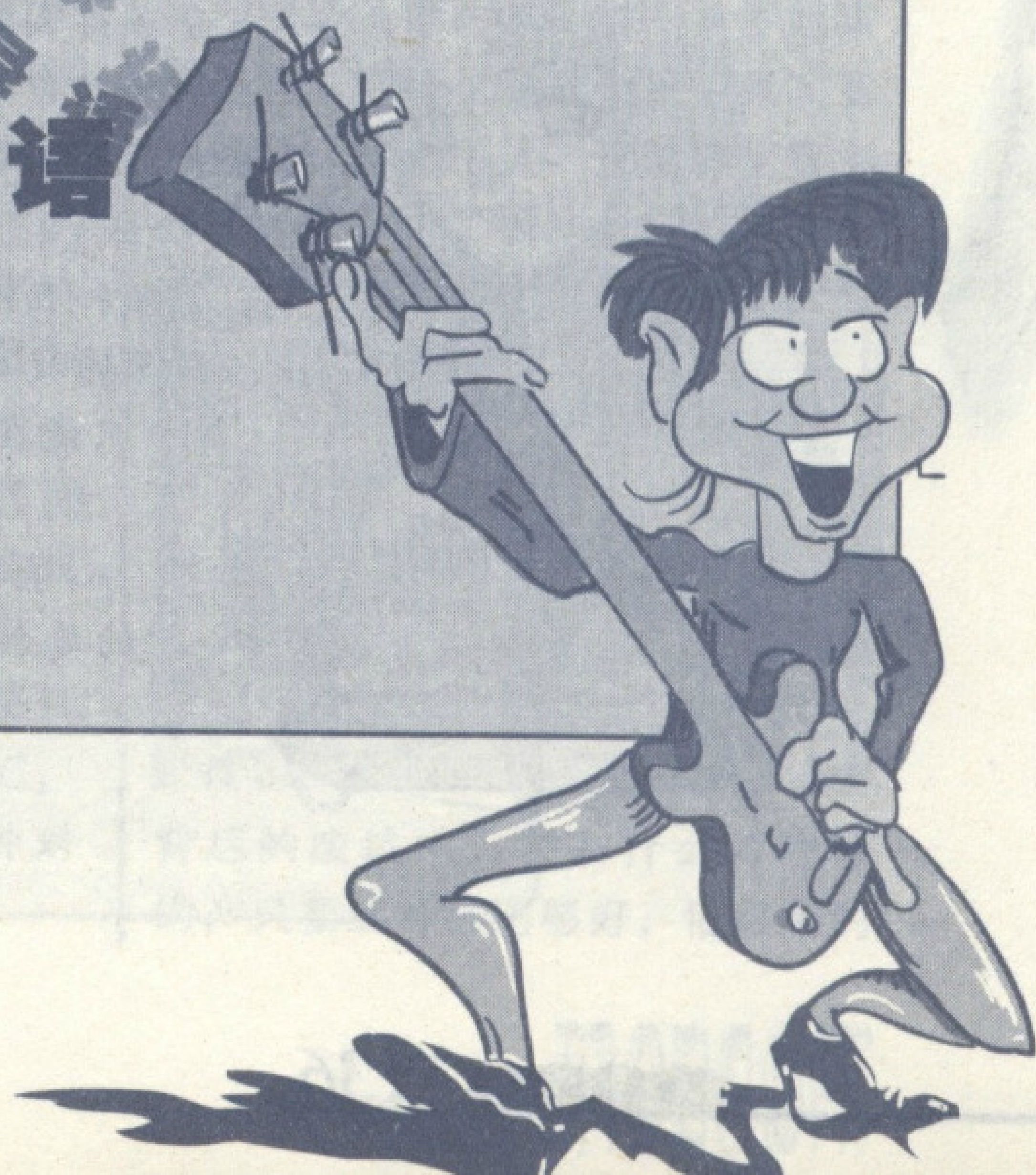
首先向同志们道一声辛苦了，尽管各位玩游戏的水平越来越高，但相对来说如今的游戏也越来越会玩人了，再加上人与人之间也是玩得不可开交，所以大家一定还是会感觉蛮辛苦的吧。因此还需要十字军来为各位搜集应手的攻略资料，以免被游戏或对手玩得太狠而心灵憔悴，积劳成疾……

不知各位是否留意，前不久新天地公司为他们的《永远的伊苏Ⅱ》搞了个配音大赛。让十字军最感兴趣的倒不是奖品，而是由玩家们亲口灌制的各种奇特的配音段子。其中最精采的莫过于魔王段了，各种男女魔王精彩纷呈，甚至还有玩说唱的，真是逗乐。相信给游戏配音的一定都是《永远的伊苏Ⅱ》的玩家吧，在这个游戏中最大的一个难点应该就是地下水路的迷宫了，因此在本期的这篇攻略中我们给出了地下水路的简图。

说到魔王，很多人都会想到Diablo，它给我们留下了太深的印象。所以，当它更为凶悍的兄弟——二魔头Baal在炎炎夏日中“杀”到我们面前时，几乎所有人的心里都有一种兴奋的感觉。而事实证明，这个“毁灭之王”确实给大家带来了新的体验，整个游戏也作了新的调整，你可以在本期的攻略中深入了解这些新的变化，找到新的乐趣。

当今的网络游戏如火如荼，于是作为热门题材的“金庸群侠”也来凑个热闹。尽管这个游戏没能获得很好的评价，但是看在金庸大侠的面子上，还是有不少热衷于传统武侠的玩家加入进来。为了帮助各位尽快掌握行侠仗义、杀人越货的门道，我们特约了金大侠的同门师兄弟——金庸全老剑客来为大家讲解一下这个金庸世界里的入门功夫，想当职业侠客的要注意看啦。

十字军
cross@popsoft.com.cn







亚特鲁·克里斯汀

亚特鲁是一个年轻的冒险家，天生就有着火红的头发，虽然明显比那些染成的红发颜色正了很多，但仍然会让初次见到他的人吓一跳——这个年轻人的头发怎么是这么个颜色？！其实亚特鲁是一个很热情、善良的人，经常如同雷锋一样乐于助人.（笔者按，现在有些孩子都不知道雷锋是谁了……）所以，在游戏中有很多美丽的少女都对他深情款款哦！



莉莉娅

莉莉娅是生活在伊苏国度兰斯村的美丽少女，善良活泼的她深受全村人的喜爱，更有不少村里的杰出青年努力在她面前表现自己。可是，不好说莉莉娅是迟钝、是纯真还是装傻，总之，当她在野外救下亚特鲁后，勇者和“公主”的故事才首次展开。



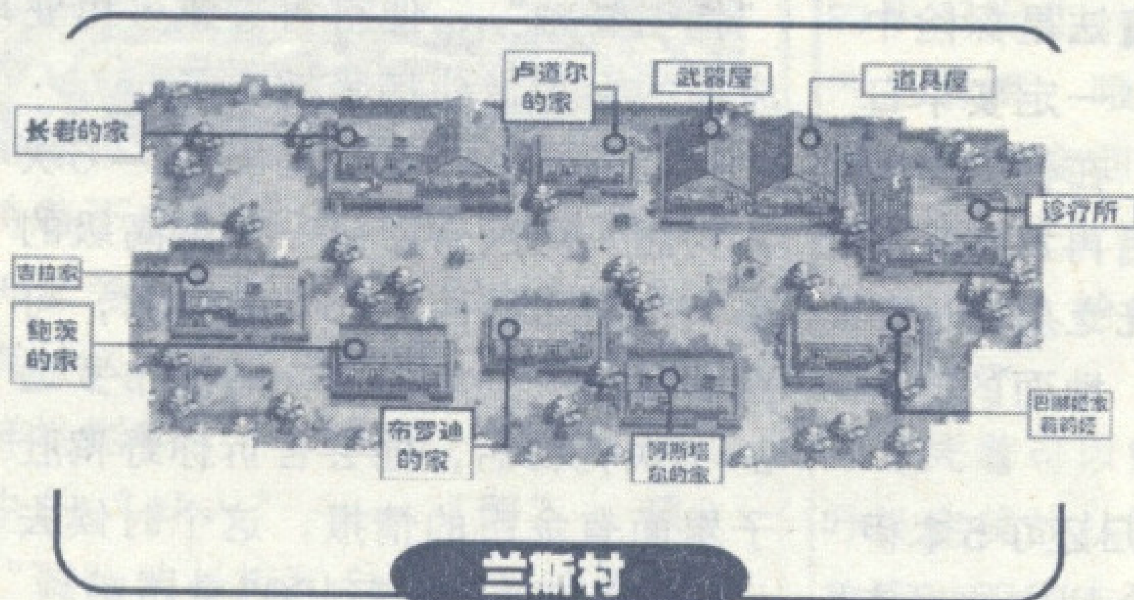
两位女神

伊苏建国的两位女神菲娜和蕾娅本是月之女神的女儿，因为宿命的原因她们舍弃了平凡而幸福的生活，守护着伊苏这个国度。如果说莉莉娅是平凡生活中村子里的“小公主”，那么她们就真正是身份高贵的神之公主了。曾经和亚特鲁一起互相救助的美好回忆是她们在深深的寂寞中唯一的安慰，而不善言辞的亚特鲁也只能在深深的凝望中将千言万语的爱意化作无言。不管怎么说，当你将游戏进行完毕后，耐心地等待两位女神张开绝美之翼吧，那种虚幻的美令无数伊苏系列的老玩家感动。



第一篇 兰斯村和拉斯迪尼废坑

“砰”的一声，亚特鲁被从地面世界弹射到了飞翔在天空中的伊苏国，真让人佩服古代科学的“人体火箭”发射能力。而亚特鲁也和《恐龙特急可塞号》中的“人间大炮”打出的可塞一样皮实，被莉莉娅救起后，迅速医好了病，恢复了体力。既然身体好了，亚特鲁总是



兰斯村

要报答恩人一下。恰好莉莉娅的妈妈无比忧伤地告诉亚特鲁莉莉娅身患重病的消息，那么送信给村里大夫弗莱亚的光荣任务自然要义不容辞地接下来了。

出门一看，诊疗所原来就在莉莉娅家附近，总共没有三步路，莫非莉莉娅的妈妈腿脚不灵便？或者她看出了莉莉娅对亚特鲁的情感，又对亚特鲁的发展前景大为看好，所以有意撮合他们？总之，带着疑问，亚特鲁跨进了诊疗所，这才发


莉莉娅送苹果

现由于塌方，弗莱亚医生被困在拉斯迪尼废坑里面了！哦，原来是莉莉娅的妈妈能掐会算，早就知道这件事，所以才制造机会让亚特鲁展现勇士风采阿！亚特鲁立刻表态要去救人，并毫不客气地拿了300金币就跑——跑着去救医生（如果买装备的话先不要着急买短剑）。

经过村里长老的允许后，亚特鲁向废坑进发。在村口那棵大树下，等候多时的莉莉娅送给了亚特鲁一个苹果。但很可惜，亚特鲁期待了半天，莉莉娅也没说出什么一语双关的甜蜜表白（废话，一见钟情也不能如此着急啊~~）。顺着村口山坡的阶梯来到原野上（在原野上可以摘到3个苹果和2朵玛尔之花）。正当亚特鲁向远处神殿眺望时，莉莉娅慢慢走了过来。哦？莫非她偷偷跟踪亚特鲁？原来这片原野是莉莉娅的独处胜地，在她孤独、寂寞、开心、悲


和莉莉娅一起看神殿风景

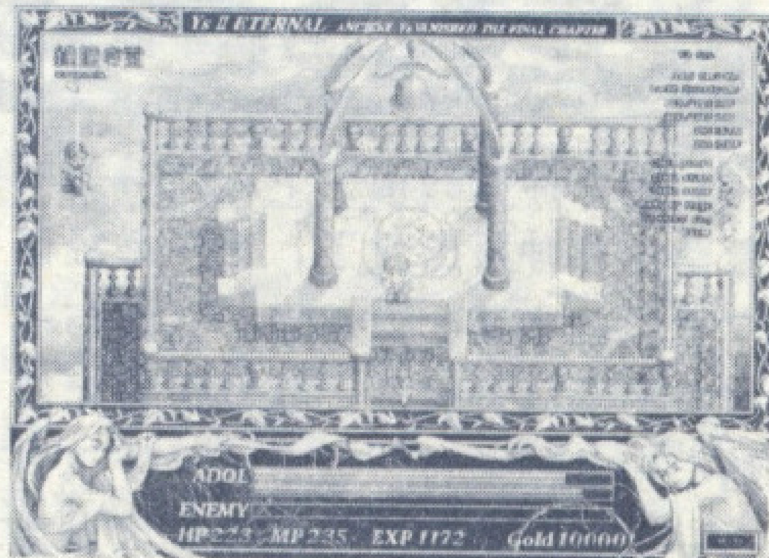
伤时，都会来到这里。而且莉莉娅还郑重地告诉亚特鲁，她很喜欢玛尔之花。那还有什么可说的，鲜花送美女嘛！苹果也送美女，还有……很多东西都可以送给美女。

在游戏中赠送给NPC物品可以提升其对你的好感度，会告诉你特殊的情报，有些人还会送给你很好的东西，这些东西显示在物品栏的最下面一栏。好感度够高后你就可以把这个NPC作为吉祥物挂在游戏中了。可作为礼物送的东西很多，苹果或者玛尔之花最为实惠，都只需10个金币。此外，所有的NPC，包括怪物都有属于自己的多种对白，有很多对白很搞笑呢。

告别了莉莉娅，亚特鲁在蒙多利亚废墟的东北角找到莱格斯。那个老人十分和善，一看亚特鲁什么装备都没有，就立刻把自己的短剑送给了他，并给了他很多指示，真是很有长者风范。在废墟内，亚特鲁先拿到上古石板和罗妲之果，再取得废墟东南方宝箱中的神界权杖（守卫的石像需4级以上才可攻击），用神杖碰触莱格斯身后的女神雕像，就获得了魔力。这个时候，亚特鲁也算是在武艺上有小成，下废坑一般也不会有太多危险性了。

被围墙围着的木箱中有动物寓言瓶，需用鹤嘴锄凿开墙壁才可获得，喝下瓶中“酒”后可得知敌人的资料。另外，可供采摘的果实、花朵、药材过一段时间后还会再次长出，可再次采摘。

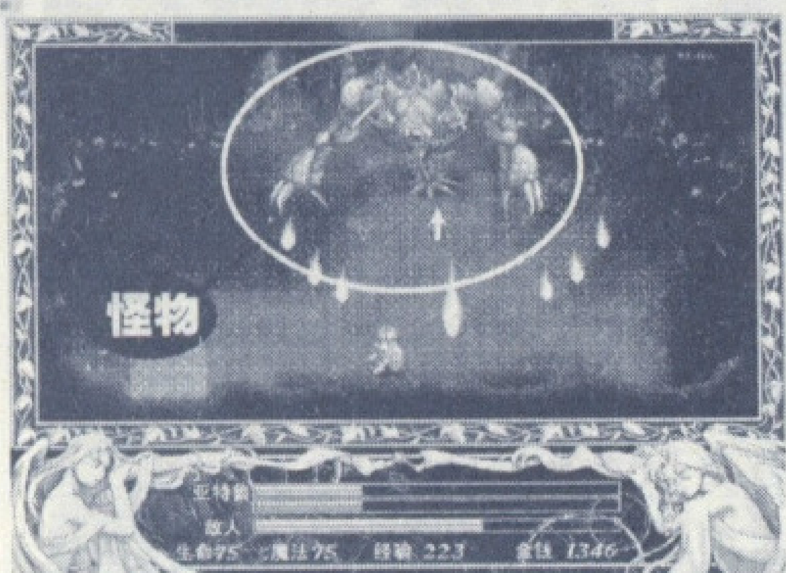
废坑内的地形不算很复杂，亚特鲁一路勇往直前，基本上每个门、每个洞都闯过了之后，就顺利完成了使用鹤嘴锄救出医生弗莱亚的光荣任务，将其手中所持的6本伊苏之书一下子就返还了5本，顺手还发掘出了克莱里亚戒指、炎之魔法杖等宝物。据医生所述，救莉莉娅的药中必须有两味药材——罗妲果实和赛尔赛塔花。这个罗妲果实亚特鲁已经拿到手了，可是那个赛尔赛塔花在第一个关底老怪维拉钢达



背后的废坑中。还有什么可犹豫的，只要战斗技巧够好，低级别的

亚特鲁也可以轻松杀掉老怪。

这个最新登场的维拉钢达，能够从硕大的身体四周释放出无数的



弹丸，但仔细一看，弹丸之间是有一定的空间可以躲避的。维拉钢达的弱点是身体中间部位的眼睛，所以要在它的眼睛睁开之瞬间，用炎之魔法攻击它。要注意的是，在维拉钢达睁开眼睛的瞬间也是可以发射弹丸的，所以攻击后要迅速躲开。

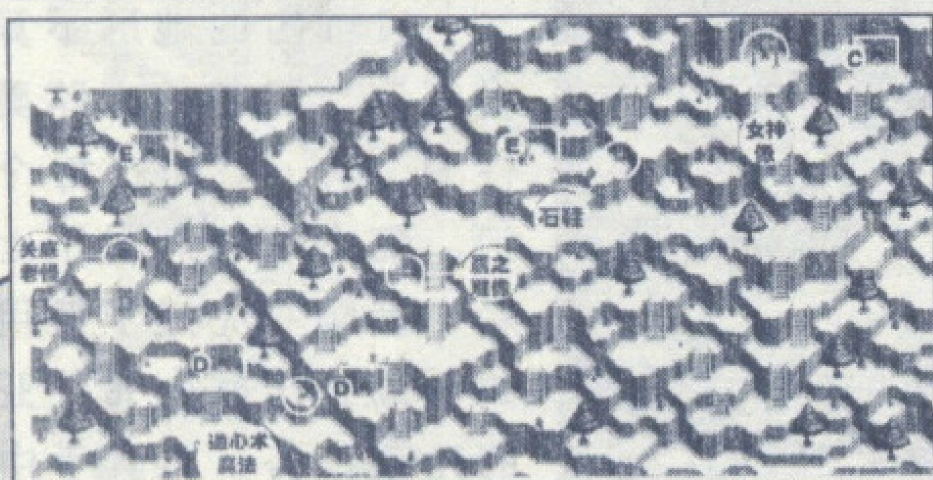
战胜后从维拉钢达背后的矿坑内拿走了光之魔杖、邪恶之铃、铁矿石、赛尔赛塔花，亚特鲁急忙去诊疗所找医生配药，之后又马不停蹄去莉莉娅家送药，迅速增进了两人间的纯洁感情。而莉莉娅也本着艰苦奋斗、共同节约的原则，把家传的返回魔法杖送给了亚特鲁作为报答，从而节约了亚特鲁使用回归之翼的大量费用。

在神官灵庙里的神像可以协助亚特鲁恢复HP，在战斗中十分有帮助。炎之魔法和光之魔法是探险中必不可缺的两种能力，一定要早日掌握。作为炎之魔法，在使用时如果先积蓄一下魔力然后再发射，威力会更大。当装备上光之魔法时，若周围有隐藏的通道，地面的光会呈现波纹状态。

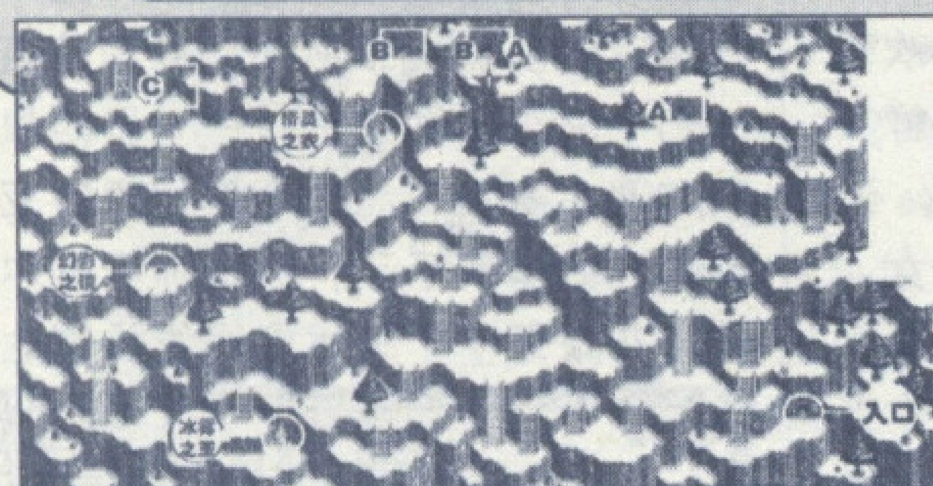
这时亚特鲁已经归还了5本伊苏之书，那么，第六个神官的灵庙在哪里呢？原来通向第六个神官灵庙的道路就在吉拉家的地下室中。进到吉拉家的地下室后，从墙壁的对面就能听到可怕的声音。亚特鲁兴奋地在地下室首次试用了邪恶之铃，魔物们马上就特别兴奋地打破墙壁成双而出（此处要注意不要被魔物包围）。亚特鲁杀出一条血路从墙壁的缺口一直向前，进入第六座灵庙——法克特的灵庙。至此，6本伊苏之书全部返还，换得一本“指引卷轴”，便可再去蒙多里亚废墟的女神像处接受指引了。

在兰斯村，当赠送蒂奥4－6次礼物后，可获得回赠——最高级的熏肉；赠送露西3－6次礼物后，可获得回赠——肉面包；赠送布罗迪5－6次礼物后，他会告诉你野鸭肚子里面有金币的情报，这个时候去找野鸭，就可以得到500金币哦！

第二篇 诺尔提亚的冰壁



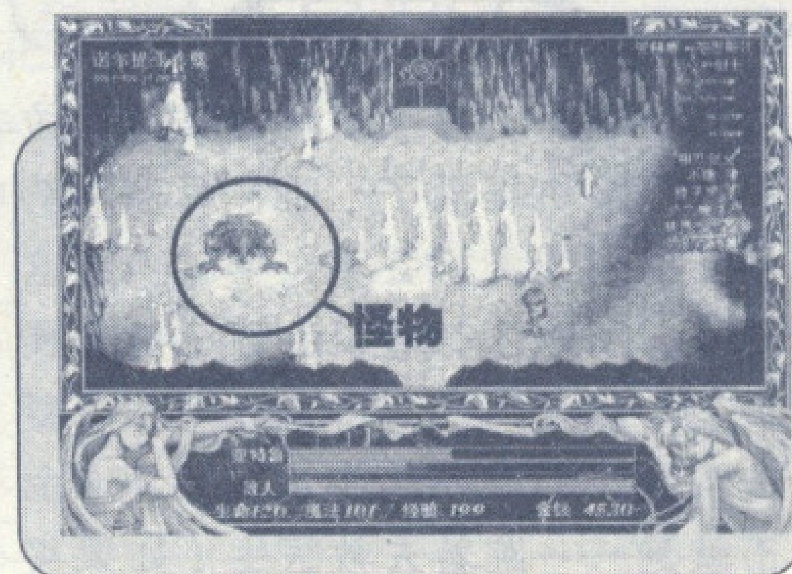
冰壁 ▲内 外▼ 地图



在女神像的指引下，亚特鲁向着萨尔蒙神殿出发了，途中必经诺尔提亚的冰壁。在那里，台阶与冰坡道将落脚处分开，使亚特鲁无法随心所欲地前进。看来，天外飞书——《大众软件》的地图要大派用场了。

根据地图所示，亚特鲁先到冰壁外地图左下角拿到冰雾之玉，然后从洞口A进入，左行，在冰层断裂处祭起法宝“冰雾之玉”架起桥梁，到达洞口B。从洞口B出来后，捎带脚从一个隐蔽的山洞中拿上精灵之衣（装备后静止时可自动恢复体力），然后直奔洞口C。出来后拎上鹰之雕像（装备后炎之魔法可以自动追击敌人），然后在被冰雪封住的洞内使用炎之魔法打开通路，就可以加上通心术魔法杖（可以变身为璐，能够和敌人交谈，还可以免受敌人的攻击），再穿上石鞋，走上冰坡道，拿到刚才想要却拿不到的幻影之镜了。在女神像前请示之后，亚特鲁在关底老怪幻影的门前使用幻影之镜，虚假的景象就会消失，真正的大门便会显露出来，开始决战吧！

这里的关底老怪是提阿尔玛斯，样子看上去像一个巨大无比的大蜘蛛，每隔一段时间就会跳起，落地后用释放出的冰柱攻击。冰柱会以提阿尔玛斯为中心向四周发散释放，角度好像是根据亚特鲁所在的位置决定，延伸的速度也不是太快，所以很容易躲开。在攻击时，只要装备上在这个区域得到的鹰之雕像，就可以轻松打击敌人了。因为提阿尔玛斯每隔一段时间就要跳起，所以还要小心不要被它踩着，而在提阿尔玛斯落地前它不会释放冰柱，这个时候是攻击它的最好时机，要抓紧时间对其狂轰乱炸。此外，在洞口E附近有草药，记得带上哦。



第三篇　班德布莱斯

穿越诺尔提亚冰壁的亚特鲁继续前行，等待他的是班德布莱斯的溶岩地带，到处都热气腾腾，让亚



特鲁不由得挥汗如雨。正当他在女神像旁边擦着汗时，忽然觉得似乎有什么东西在注视他，于是大模大样地摇响了邪恶之铃，引出了魔物中的“好人”——“璐”。咦？“璐”的长相和自己变身成为魔兽



之后的样子很像嘛，那我也变！于是亚特鲁也变成了“璐”进入了他们的领地，和他们迅速称兄道弟起来，还得到了可以解毒的罗妲之叶以及另一颗罗妲之果，大获丰收！

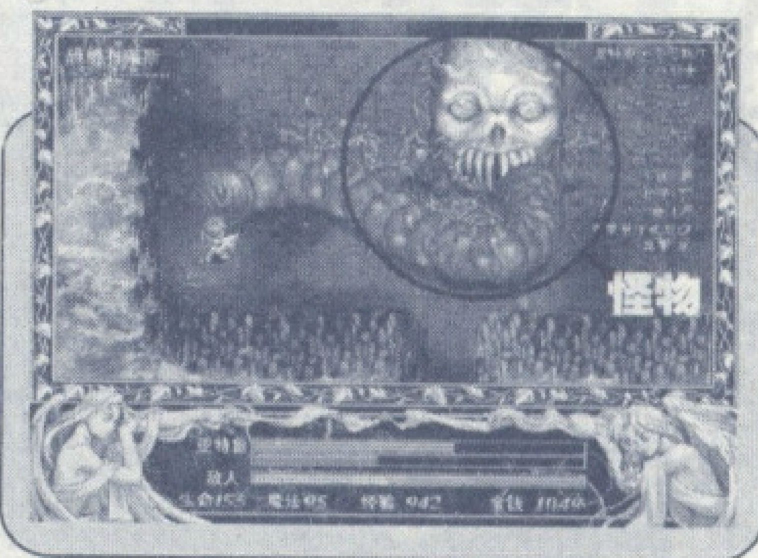
还沉浸在“璐”的热情中的亚特鲁高高兴兴地来到了熔岩村，以为可以受到更热烈的欢迎，却发现大家不是躲他就是恨他，连他的“礼物攻势”都没有用处。怎么办？看来只好再次变身成“璐”去打探情报了。在看守吊桥的那个男人那里，亚特鲁变成的“璐”打听到：原来是因为自己的关系，守桥人的儿子塔尔夫才会被魔王的手下捉走。亚特鲁一时间气血沸腾，哦，不，热血沸腾，立刻变回人身表示要去救回塔尔夫；而且说做就做，拿着守桥人给的细语耳饰马上就出发了。



凭着可以解毒的罗妲之叶及完美的认路直觉，亚特鲁突破班德布莱斯的腹地找到了关押塔尔夫的石牢（在救塔尔夫的过程中还有机会找到铁矿石哦），并凭借自己在班德布莱斯腹地深处的石像那里拿到的黑珍珠的力量，将岩石打碎，抄近道把塔尔夫平安护送回村。村里的人都雀跃了，对亚特鲁也就一下子热情万分。亚特鲁也在村内好好地和大家沟通了一番，并利用返回魔法回兰斯村更新补充了装备，更从纳修手中换得了生肉这种稀罕的玩艺（赠送礼物6次）。一切准备停当后，亚特鲁勇敢地走过桥去，直接面对第三个关底老怪——盖拉尔蒂。

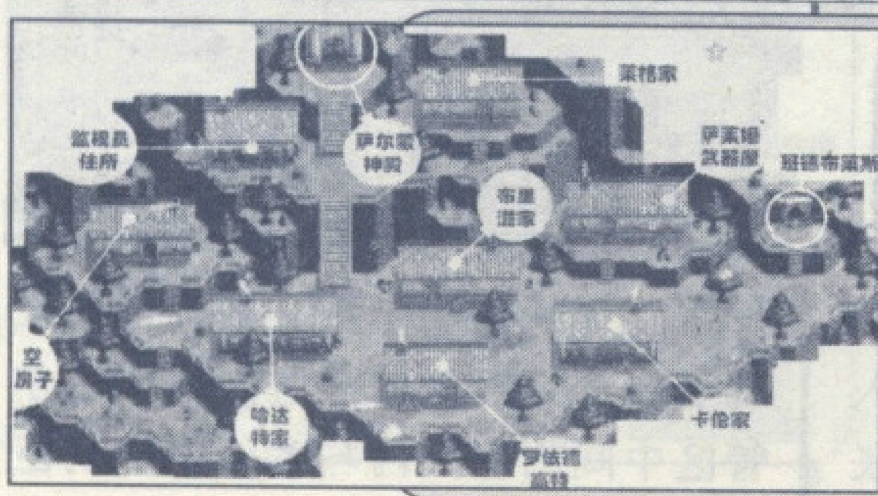
盖拉尔蒂给人的感觉就是一个大脑袋，从口中伸出的长舌头对亚特鲁穷追不舍。攻击它的身体和长舌头是不管用的，要在它张口的瞬间给它致命一击，所以，必须在它长舌头伸出和收回时（隔一段时间就会自动收回），找好时间空档，在它的正面游走，用炎之魔法连续射击，其余时间可以用来逃命并积蓄炎之魔法的魔力。但要注意，不要以为你跑到安全距离它就追不到你了，它可以随心所欲地给你迎面痛击！所以，不断地运动是保持体力的不二法宝。

救出塔尔夫后，要通过“回村最近的路”把他送回村子。这时注意不要同塔尔夫走散，或让他被怪



物打死。在遇到怪物时，亚特鲁应走在前面，迅速将敌人击倒，然后再等待塔尔夫慢慢跟上。

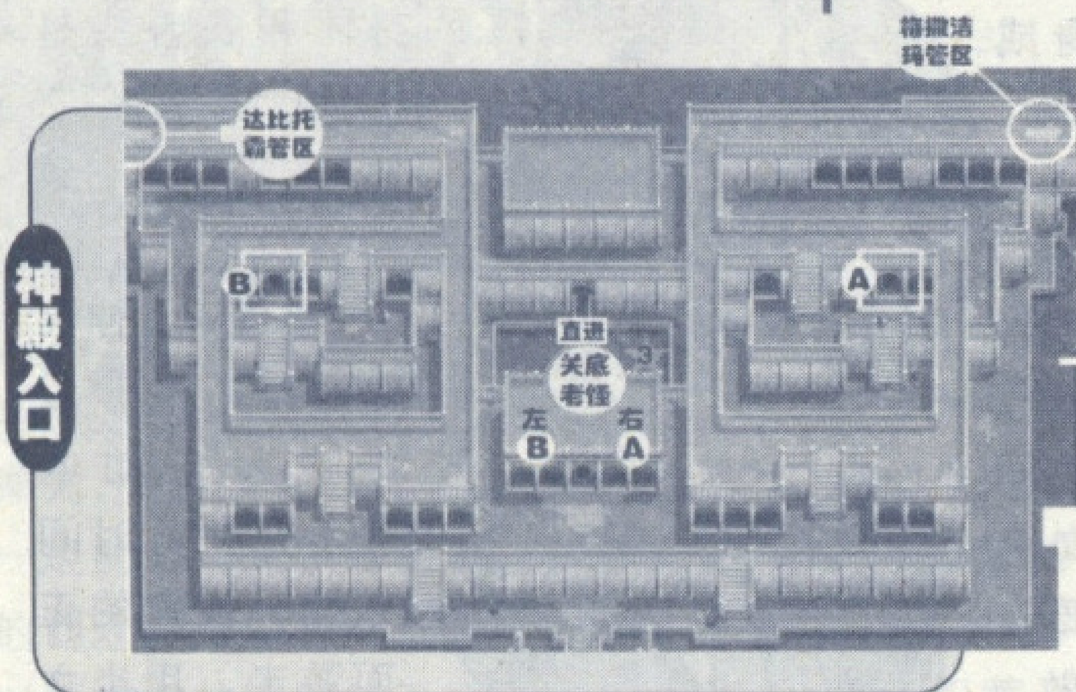
第四篇　萨尔蒙神殿



来到拉米亚村，在通往神殿的大门前，守门人高特告诉亚特鲁，几天前他的好友萨达为了救出未婚妻玛丽娅已经进入了神殿。而如果亚特鲁坚持要进入神殿帮助萨达的话，则必须先去见一个名叫哈达特的老人。在阶梯下的木屋里，亚特鲁找到了哈达特，他请求亚特鲁帮忙打听他儿子萨达的下落，并送给亚特鲁一个紫丁香之贝，装备上它就可以随时与哈达特

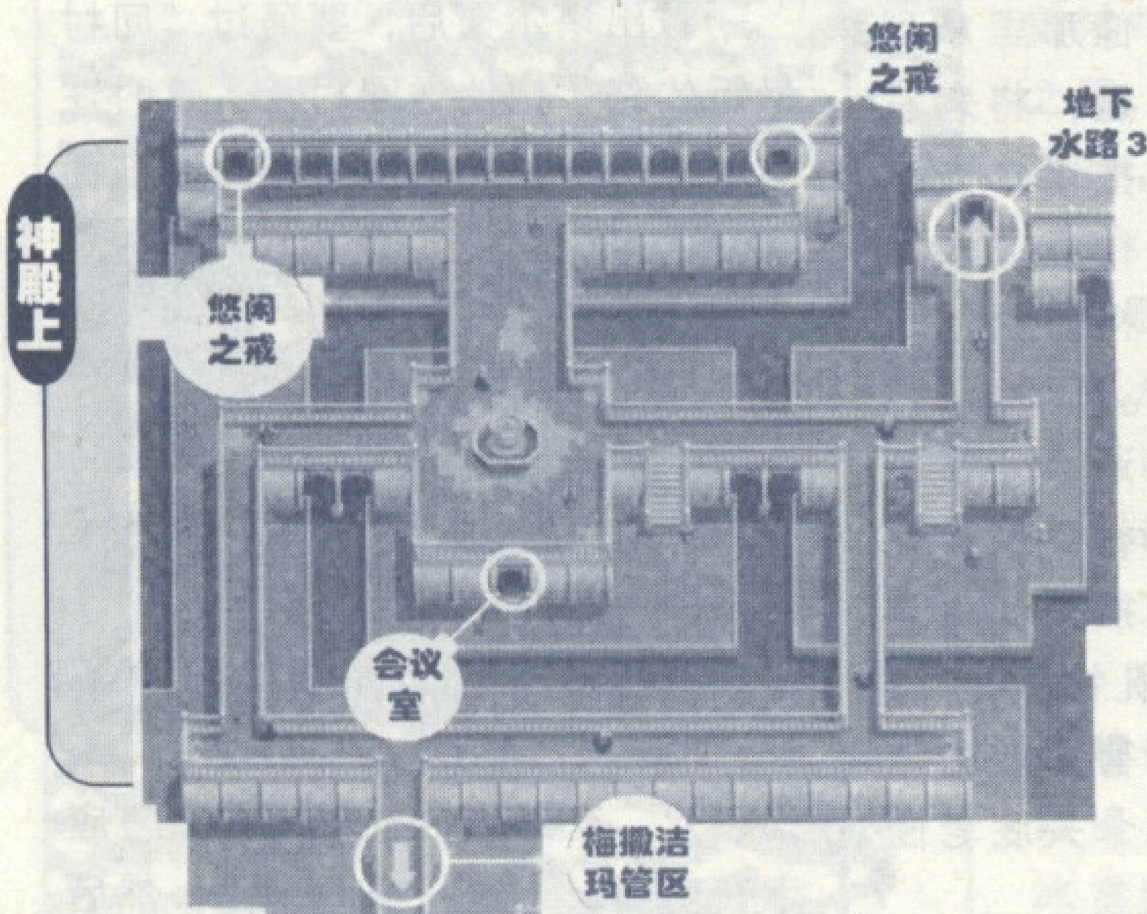
联系。

在雷格老人家里有一口地下古井，喝了那井水后，体力和魔力会自动恢复。在拉米亚村子边的篱笆上可以摘取到科尔之果，还可以给



武器店的美丽女老板JJ赠送礼物换取科尔果派（大概赠送6次吧）。

高特打开了通往萨尔蒙神殿的大门，没想到里面还有一层，而且还有两个打不死的橡皮糖搬的魔卫兵。没办法，亚特鲁再次变身！变身为“璐”后，亚特鲁对着魔卫兵一通乱盖，这两个脑筋单纯的傻瓜不仅把大门大敞，还指点亚特鲁去



梅撒神官管区的三层找什么萨芭大人报告……由此再次证明，魔物的脑细胞和变通能力就是没有人类强（不过魔物间从来不撒谎，似乎也挺好的）。

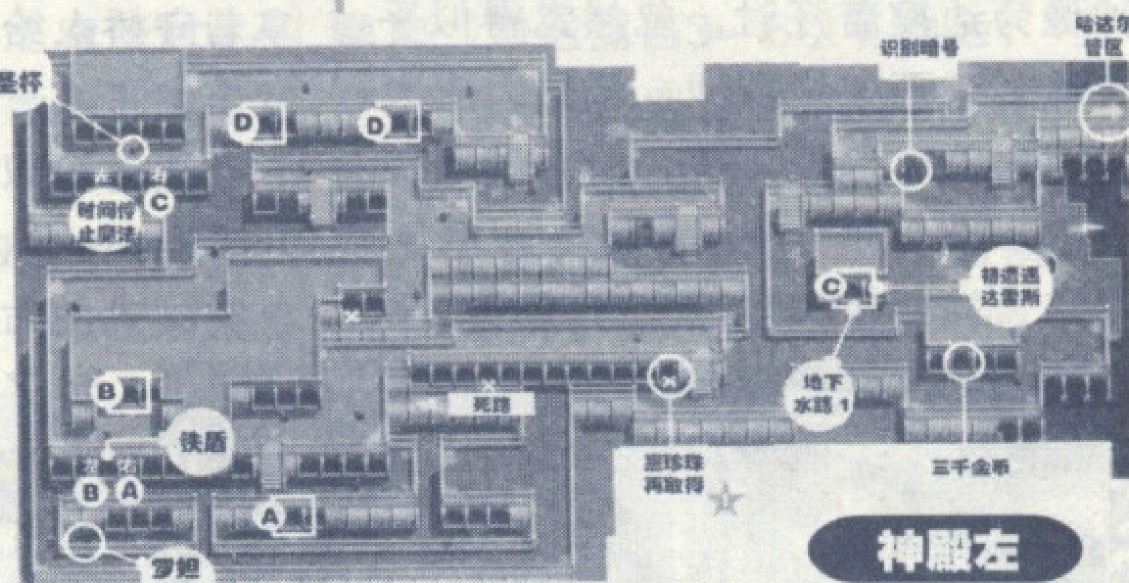
进入萨尔蒙神殿，穿过哈达尔神官管区，进入梅撒神官的管区，沿着阶梯下的大道可发现萨芭的寝室，不过其中只有萨芭的属下。亚特鲁再次变身去和魔物聊天，得知萨芭正在北面的大厅召集魔物研究对付亚特鲁的方法。出来后向右边走，大铁门的守卫脑筋僵化，非要看什么通行证，真是气死人！没办法，亚特鲁只好先去变身领通行证喽。

通过大铁门，在法克特管区喷泉附近的房间中，亚特鲁发现了悠闲之戒（可以减缓魔法力的消耗）。从喷泉右边的阶梯下去，亚特鲁直闯会议室。在会议室门口装备上紫丁香之贝，先和哈达特来一通长途电话汇报一下，然后变身并装备上细语耳饰，门内声音就无比清晰地在耳中回荡。哎呀！魔物们的讨论还真是热烈，连魔物干部们的开门密码“Tierra”都是用喊的，真是太没有保密意识啦。亚特鲁赶忙把密码抄在小纸条上，然后进入托霸管区，变身后完美地完成了魔物守卫的密码问卷。

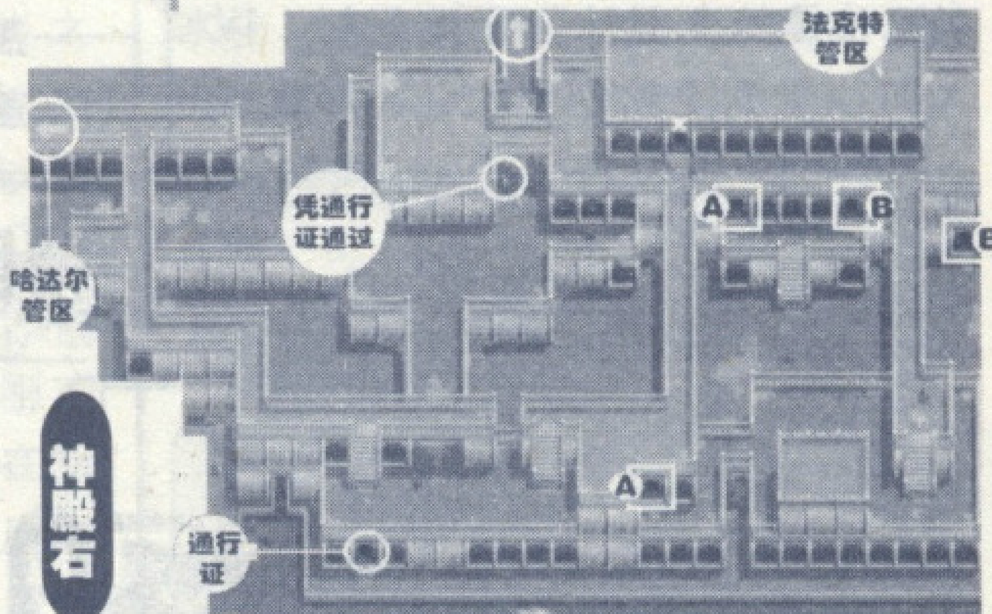
走了不久，身穿黑色斗篷的魔法师达雷斯突然出现了。这个怪物的大牌走狗居然对物理攻击和魔法攻击都有抗力。亚特鲁一咬牙一跺脚，干脆直接向前冲，结果在四分之一秒内直接被变成了丑陋的怪物。这下魔法师狂笑着消失在空气中，一切都平静下来了……

为了恢复人身，亚特鲁回到拉米亚村，找到雷格，罗罗嗦嗦解释了半天之后，雷格才听明白其所以然，然后指引亚特鲁进入神殿寻找圣杯。刚进入托霸管区，哈达特就打来了“长途”，说圣杯就在达比管区（真奇怪，他怎么知道的？）。进入达比管区左上角的房间，装备上光之魔法杖，如同红外线照射一般，圣杯马上就在房间中央的平台上现身了，速度之快还真怕是3D虚拟成像呢！拿到圣杯后回到拉米亚村，请雷格将家中地下室的井水注入圣杯并喝下，亚特鲁终于又恢复成那个英俊潇洒、玉树临风的人形了。

“世上只有雷格好……”，唱着歌儿，亚特鲁在地下水路逃走者们的隐蔽所内找到了被魔物抓走的村民们，并从莉莉娅的手中拿到了神殿的钥匙，使用它就可以打开神



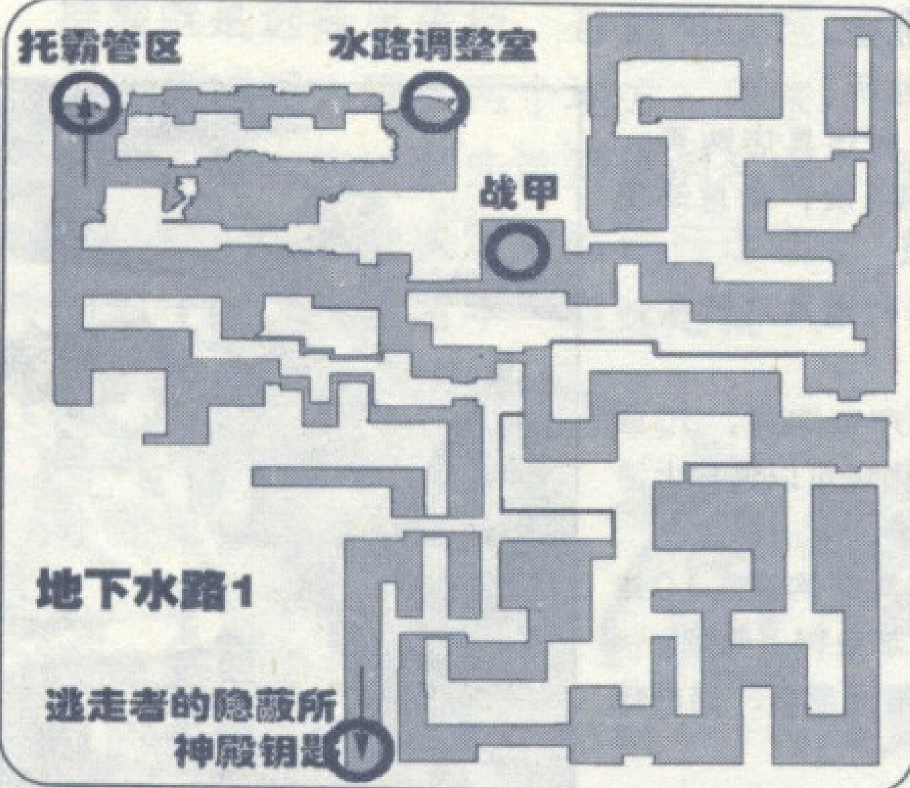
殿中大部分的门了。正当亚特鲁要带领村民逃出去时，邪恶的魔法师达雷斯掐好时间又出现了，他用诅咒魔法将村民们都变成了石像，独剩下亚特鲁。莫非他对亚特鲁这个敌人很敬重？达雷斯又消失了，而哈达特的长途又打了过来，他让亚特鲁到神殿里去找线索。于是亚特鲁来到达比管区，用神殿钥匙打开以前封闭的门，得到了时间魔法和铁盾（时间魔法可以使时光在短时间内停止），并在法克特管区的地



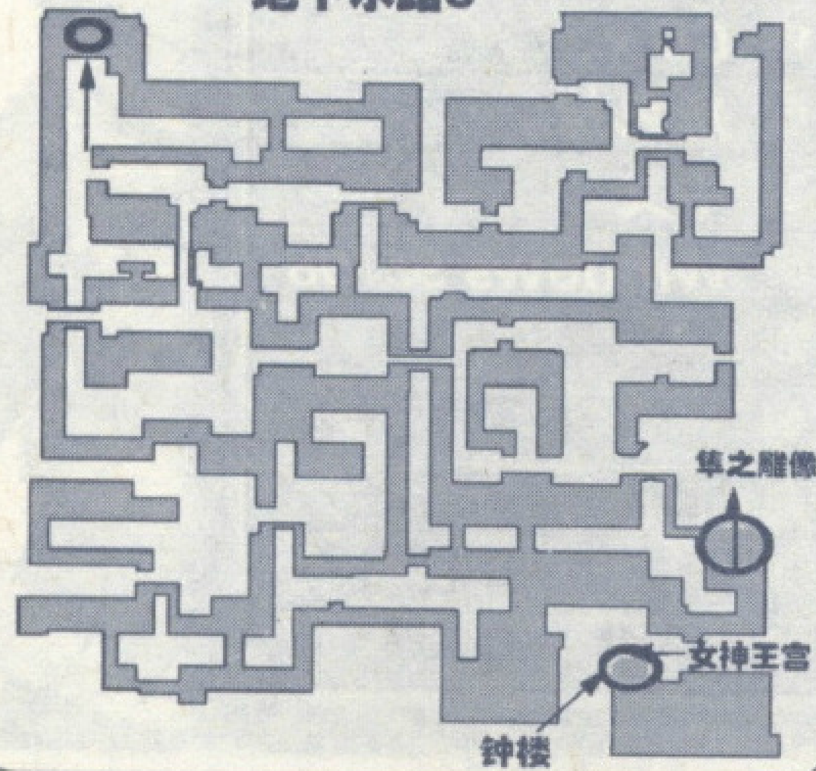
下水路里找到一个银之垂饰，还发现了也变成石像的萨达。在哈达尔管区中间的房间内与类似蜘蛛的巨

大魔物多尔加对决。对多尔加必须从正面攻击才能伤到它，而它释放出来的卵破裂后，会发出无数的光球，所以要在这之前攻击。攻击它的主要方式还是用火焰魔法。在神殿入口处打倒多尔加后，就可进入到地下水路。

亚特鲁正在神殿转悠着，哈达特的电话就跟来了，死活非让亚特



鲁回拉米亚村见一下塔尔夫。回村随便应付了一下塔尔夫后，亚特鲁再次回到神殿东区，忽然听到门外两个魔物正在交谈。听起来很有趣嘛，于是亚特鲁也变身加入大讨论，原来是基斯拿了水路调节室的钥匙逃走了。在前面阶梯左边的房间拿到战盾后，亚特鲁进入地下水路，在右上角找到基斯，三言两语要来了水路调节室钥匙。用返回魔法回到逃走者们的隐蔽所，用钥匙打开水路右上角那个水龙雕饰的门（水路调节室），将北面墙上的开关拉下，使水路里的水消退（内有战甲）。从水路右上角的水口进入地下水路2，在左下角的宝箱里找

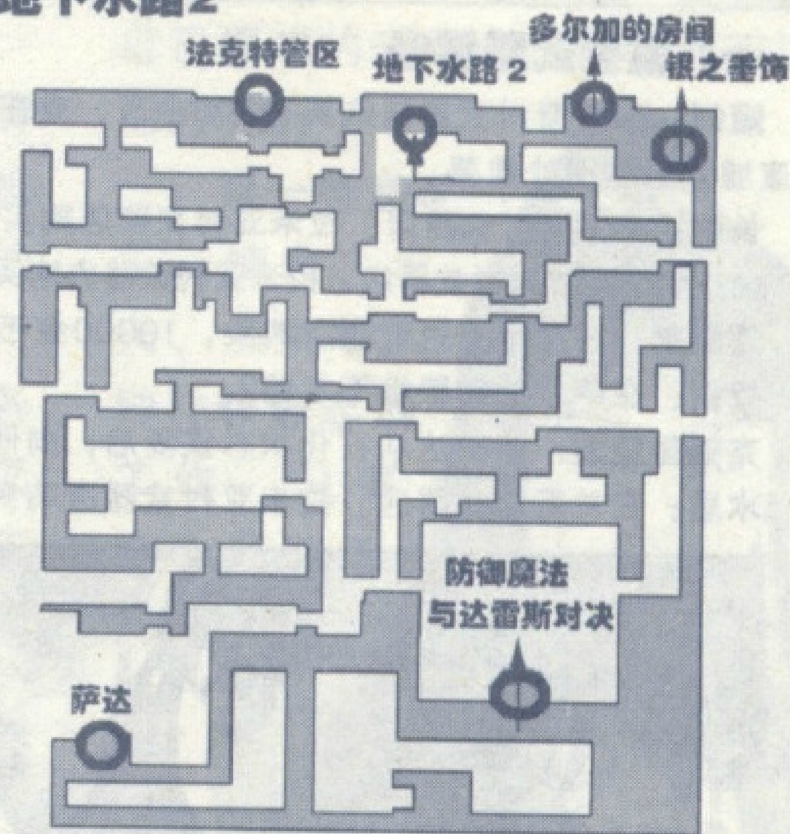


到战剑，在右下角的宝箱里拿到隼之雕像，可为魔法增加多重追击的功能。

和基斯交谈后，亚特鲁先去女神的王宫，然后再马不停蹄赶往钟楼拿梦见之石像，在这里遇到萨芭。萨芭会放出很多蝙蝠，必须先用魔法消灭这些蝙蝠，才能对萨芭本体进行有效攻击。如果装备上鹰之雕像后，就可以使用自动攻击魔法，较果更佳。战胜后亚特鲁看到玛丽娅被铁链锁在对面的平台上，这时祭典的钟声已经开始敲响。亚特鲁急忙拿出学生时代应付迟到的速度冲刺到楼顶，却只赶上了最后一声钟声……得，白跑一趟，亚特鲁只好拿着钟楼内的梦见之石像悻悻回到女神的王宫。这回女神的指示是让他找到黑珍珠，镶入梦见之石像的额头，从而完成破除魔咒的丰功伟业。黑珍珠？不是在熔岩村被塔尔夫缠不过最后送给他的那个吗？马上回到拉米亚村找到塔尔夫一问，却发现这个小毛孩子已经把黑珍珠玩丢了，而且听说还是被魔物拣走的。没办法，再入神殿，凭着亚特鲁的第六感觉一下子就在以前魔物们开会的房间内找到了。用返回魔法回到女神王宫，然后费了九牛二虎之力把死沉的梦见之石像拖到钟楼，向天空举起，只见从石像的额头发出一道耀眼的光芒……大功初步告成！



亚特鲁立刻用返回魔法来到逃走者们的隐蔽所，接见了一下恢复原状的村民们，然后安排他们用基斯送来的回归之翼都回到了自己的家里。在临走前，兰斯村的鲍茨交出了金之垂饰。既然已经救了百八十个人了，也不差那个变成了石像的萨达，他可是有克莱利亚剑的，反正他拿着也没用，还不如让亚特鲁拿去。然后再



回拉米亚村将萨达的消息告诉哈达特，还可以得到克莱利亚甲。装备上金之垂饰来到神殿女神石像前，通过地下水路3右下角的门来到神殿地下，黑袍魔法师达雷斯正在这里等待着亚特鲁的到来。

魔法攻击对于达雷斯是完全无效的，所以亚特鲁只有冲上去近身攻击。在这里，只有一次又一次地挥剑，胜利女神才会眷顾亚特鲁。

战斗结束后通过墙上的传送门来到伊苏中枢，在传送点旁边的宝箱里得到防御魔法，装备上它全身就会被强力的防御结界所包裹。继续前进，亚特鲁先后遇到了塔尔夫、玛丽娅、基斯、高特和莉莉娅，真是熟人大集合阿！其中莉莉娅还特别交给亚特鲁一枚女神的戒指，接着神官后裔古邦和卢塔·洁玛也赶到了，专程给亚特鲁送来了银之口琴和最终装备的克莱里亚盾。吹响银之口琴，堵在面前的结界随之消失了，剩下的就是打倒魔力的真源“达姆”了。只要亚特鲁级别够高，使用防御魔法、悠闲之戒，然后冲过去用剑砍就是了，最好身上再带一个生命之药，以防万一。

700年光明与黑暗的战争，在此终将落下帷幕……

附录

一、重要武器装备

短剑：在兰斯村武器店购买，200金币，或在未购买武器时去废墟的莱格斯处索要。
长剑：在兰斯村武器店、拉米亚村武器店购买，1000金币。
曲刃剑：在兰斯村武器店、拉米亚村武器店购买，5000金币。
超级剑：在拉米亚村武器店购买，10000金币。
战剑：在萨尔蒙神殿地下水路2。
克莱里亚剑：等萨达从石化状态恢复后，向他索要。
木盾：在兰斯村武器店、拉米亚村武器店购买，100金币。



小盾：在兰斯村武器店、拉米亚村武器店购买，1500金币。
大盾：在兰斯村武器店、拉米亚村武器店购买，6000金币。
铁盾：在萨尔蒙神殿达比管区。
战盾：在萨尔蒙神殿地下水路2。
克莱里亚盾：在最终决战前，卢塔·洁玛赠与。
锁子甲：在兰斯村武器店购买，500金币。
胸甲：在兰斯村武器店、拉米亚村武器店购买，2000金币。
板甲：在兰斯村武器店、拉米亚村武器店购买，8000金币。
反射甲：在拉米亚村武器店购买，16000金币。
战甲：在萨尔蒙神殿。
克莱里亚甲：拿到克莱里亚剑后回拉米亚村向哈达特索要。
炎之魔法：在拉斯迪尼矿坑。
光之魔法：在拉斯迪尼矿坑维拉钢达背后的矿坑内。
返回魔法：用药治好莉莉娅的病后获赠。
通心术魔法：在诺尔提亚冰壁。
时间魔法：在萨尔蒙神殿达比管区。
防御魔法：在伊苏中枢传送点旁边的宝箱里。
精灵之衣：在诺尔提亚冰壁。
鹰之雕像：在诺尔提亚冰壁。
隼之雕像：在萨尔蒙神殿地下水路2地图右下角宝箱里。
克莱里亚之戒：在神官达比灵庙附近宝箱中。
悠闲之戒：在萨尔蒙神殿法克特管区喷泉附近的房间中。
女神之戒：最终决战前在莉莉娅手中取得。

二、重要物品

上古石板：在蒙多里亚废墟墙上。
神界之杖：在蒙多里亚废墟，4级以上攻击守卫的石像后取得。
铁矿石：在拉斯迪尼矿坑中有1块，维拉钢达背后的矿坑内有1块，班德布莱斯有1块，卖给兰斯村武器店可得3000金币。
冰雾之玉：在诺尔提亚冰壁。
神殿钥匙：在逃走者们的隐蔽所遇到莉莉娅时获得。
水路调节室钥匙：在地下水路向基斯索要。
细语耳饰：在熔岩之村鲁伯给与。
紫丁香之贝：在拉米亚村哈达特给与。
通行证：在萨尔蒙神殿。
银之垂饰：在萨尔蒙神殿法克特管区的地下水路。
金之垂饰：在逃走者们的隐蔽所，所有人从石化状态恢复后向兰斯村的鲍茨索要。
银之口琴：最终决战前卢塔·洁玛赠与。
邪恶之铃：在拉斯迪尼矿坑维拉钢达背后的矿坑内。
指引卷轴：在法克特神官像手上。
幻影之镜：在诺尔提亚冰壁。
黑珍珠：第一次在班德布莱斯救塔尔夫的路上找到，第二次在萨尔蒙神殿以前魔物们开会的房间里找到。
圣杯：萨尔蒙神殿达比管区左上角的房间，利用光之魔杖。
梦见之石像：在萨尔蒙神殿钟楼内。
鹤嘴锄：在拉斯迪尼矿坑。
巴娜娅的信：巴娜娅交给，在巴娜娅家中休息可恢复HP。
莉莉娅的药：拿到罗妲之果和塞尔赛塔之花后，去兰斯村的诊疗所。
石鞋：在诺尔提亚冰壁。
罗妲之叶：在璐的住所
生命之药：在兰斯村道具店购买，60000金币，只可购买1次，会自动使用，适合最终之战。
回归之翼：在兰斯村道具店购买，100金币。
草药：在兰斯村诊疗所购买，30金币；也可摘取，诊疗所内还可以请护士治疗，20金币。
苹果：在兰斯村道具店购买，10金币；或在兰斯村外荒野苹果树上摘取。
罗妲之果：在蒙多里亚废墟、璐的住处都有。



玛尔之花：在兰斯村道具店购买，10金币；或在兰斯村外荒野摘取。
赛尔赛塔花：在拉斯迪尼矿坑维拉钢达背后的矿坑内水边。
科尔之果：在拉米亚村篱笆上摘取。
薰肉<上品>：推荐用玛尔之花或苹果向兰斯村的蒂奥换取（赠送4-6次礼物），恢复HP。
生肉<上品>：推荐用玛尔之花或苹果向熔岩之村的纳修换取（赠送6次礼物），恢复HP。
肉块：推荐用玛尔之花或苹果向兰斯村的露西换取（赠送3-6次礼物），恢复HP。
科尔果派：推荐用玛尔之花或苹果向拉米亚村武器店老板萨来姆换取（赠送6次礼物），恢复MP。
动物寓言瓶：蒙多里亚废墟，需用鹤嘴锄凿开墙壁，喝下其“露”后可得知怪物属性。

※ 北京　七朵玫瑰

84

制作	Falcom
发行	新天地
载体	CD×2
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

角色设定

刚进入游戏时，要先登入帐号、密码，这个时候很多玩家一定会发现密码很难记，毫无规则可言。没错，为了避免密码太容易被人猜出，系统特别加了复杂的编码在里面。所以除非你自己告诉别人密码，否则别人是没机会猜到的；接着就是选择出生地，目前可以选择西夏城跟大理城两个地方；再来就是创造人物，首先选择你的名字跟外号。名字会决定今后你行走江湖的一生，注意名字一旦选定就不能再更换了。至于外号的部分就见仁见智了，可能有的人想要取个逗趣的外号，有人想要取个威风点的外号，这一切就看个人选择了，与名字不同，外号是随时可以更改的。

属性设定

在属性方面，可以说会影响行走江湖的一生，是自己能力优劣强弱很重要的一环，所以不得不慎重啃。这些属性可能会影响你理解武功的速度、学习轻功的难度以及遇到世外高人的机缘，或是泰山崩于前而面不改色的超然定性。由于优劣难辨，我在这里也不好再多说些什么，就略做一些基本的介绍给各位作参考。



臂力：臂力越大则所能背负的物品就越多，所造成的伤害力也越大。这项属性在游戏初期就能很轻易地辨别出来。

胆识：胆识高的人在战斗中有机会得到较多的攻击加成，同时胆子大也比较不会在战斗中被突发的情形吓到。

悟性：与学习、修习武术等各种不同事物相关的参数。相关各项技能的学习，数值越高学得技能所需耗用的学习点数越低，这是一项重要度非常高的属性。

福缘：福缘为人物在游戏中进行事件时所用的参考值，换句话说就是运气。运气好则很多事情便可以顺心如意地完成。



定力：影响玩家在战斗中化解对手招式的参数。定力越高，便越能看清对手的攻击，当定力高到一定程度时，甚至可以进行反击。

机敏：决定角色的平衡性、方向感和灵敏度。机敏高的角色除了速度较快外，动作也会较为优雅，进行战斗时机敏高的角色回避成功率也较高，同时也是逃命时最重要的属性。

根骨：限制玩家体格发展及练武的基准。某些条件下可能会因为体质的关系影响可学习的武功，另外根骨也会影响日后生命力的上限。

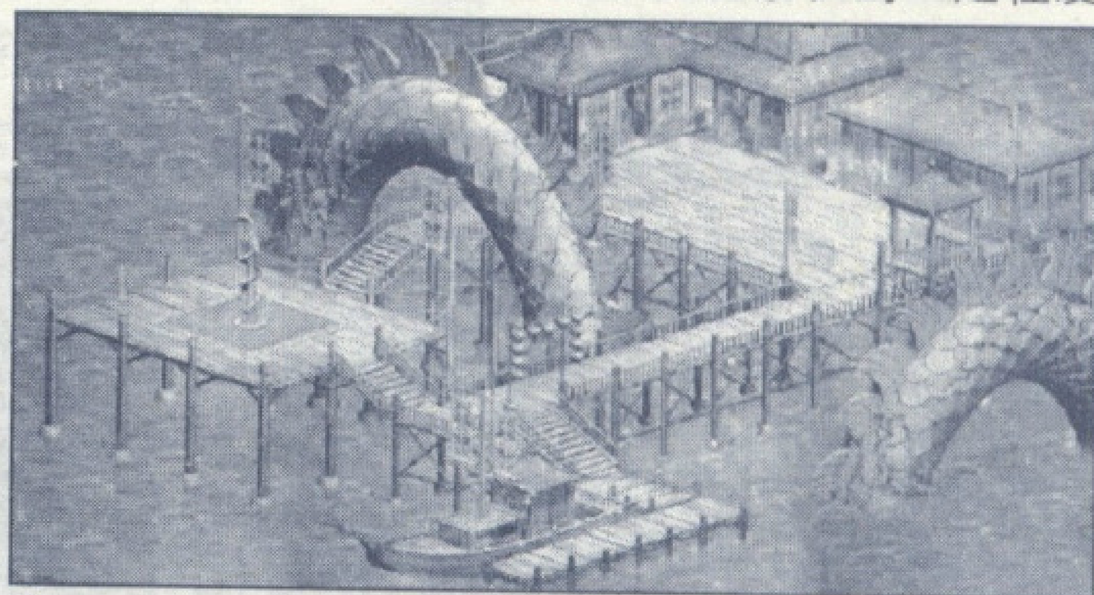
工作技能

游戏刚开始的时候玩家身上没有半毛钱，只有一把家传宝刀、一件家传宝铠（或宝衣）、一双家传宝鞋、一堆工具和10颗稻米种子，身上的装备虽然不强，但聊胜于无。首先要想办法赚取一些生活费，因此要从行囊里的十字镐、钓竿、斧头、锄头等工具中挑选一个自己喜欢的来用，工作技能可以概括为3类：



第一类是矿工、樵夫、农夫、渔夫等几种比较静态的工作，只要手中拿着工具即可工作。

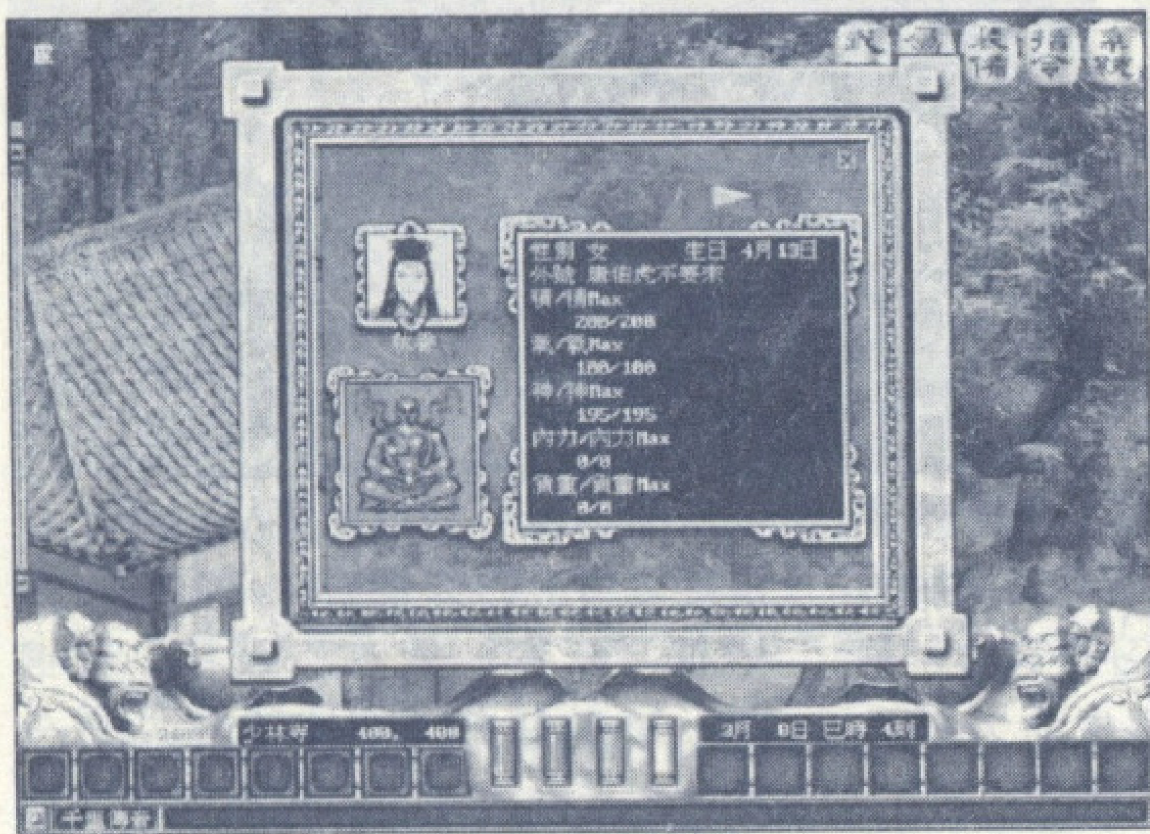
矿工：采矿能做什么？除了将开采出来的矿石拿去兜售以外，还可以经由打铁炼为铁块，再拿去铸剑。采矿需要到固定的矿场，只要对着十字镐按下鼠标右键，再拖曳到矿场的位置点选左键就可以执行采矿动作，成功的话就会出现相应讯息。当采矿经验累积到一定程度



就会增加采矿的技能等级，而矿石依等级可分为玄铁石、乌金石、白金石、红石、紫石、绿石、青铜石。矿石开采之后要先将杂质分离，才能变成矿。需先点选采沙器机两下，然后会出现一个窗口，将所需物品从物品栏上拖曳到此窗口合成，按“确定”后光标会出现采沙器分离矿石，成功的话就会出现分离好的矿石。同样，当提炼经验累积到一定程度也会增加技能等级。

樵夫：要砍柴的话就必须先准备好斧头，然后只要对着斧头按下鼠标右键，再拖曳到树旁的位置点选左键，光标会出现斧头砍的动画，就代表正在砍柴了，成功的话会得到木头。不过要注意一点，每棵树都只“含”有一定数量的资源，砍光之后就要等一段时间才会慢慢恢复。当樵夫的经验累积到一定程度就会增加樵夫技能等级。木头可以卖给木匠，也可以做成炭。木材做炭需用炭炉烧烤，依好坏可分为白炭、无烟炭、黑炭、焦炭和木炭。

农夫：在每座城外与门派都有一块农田，每块农田内都有约30片田地可种。种田之前需先买种子，种类有麻、棉、蔬菜、稻、麦、水果等。然后只要对着种子按下鼠标右键，再拖曳到田地的位置点选左键，光标就会变成播种的样子，且会有作物慢慢长起，中间需要以同样的方法点选锄头将土地翻松，直到作物长成可以收割。当农夫经验累积到一定程度就会增加农夫技能的等级。但请注意，若技能太低而选择等级过高的农作物栽种，那么农作物在收成之前就会先枯萎而死了。



渔夫：此技能只能在河边或海边有鱼的地方使用，使用此技能时要用鼠标右键点选渔具（钓竿、渔网），再选择渔场，然后光标会变成渔网捕鱼或钓竿钓鱼。根据你的技能高低来判断能否捕到鱼，但要注意鱼群并不一定都在同一个地方。当捕鱼经验累积到一定程度就会增加捕鱼技能的等级。需注意的是：到50级（含）前只能使用钓竿，51级（含）以后才能使用渔网，渔网一次可以捕3条鱼。

第二类是打铁、铸剑、厨师、裁缝这些需要花费原料打造作品的工作。



打铁：打铁前需先得到矿料，且要在有打铁炉的地方。先用鼠标右键点选打铁炉，此时有7个选项，分别是：玄铁、乌金、白金、红晶铁、紫晶铁、绿晶铁、青铜。点选其中一项会出现一个窗口，选择材料物品之后，按“确定”就开始进行打铁，此时光标会变为铁锤打铁，若成功就会出现相应讯息。当打铁经验累积到一定程度就会增加打铁技能的等级。注意，每次所有的铁块都需要3块同样等级的矿石才能打造。

铸剑：铸剑前需先得到矿材，且要在有铸剑炉的地方。先用鼠标右键点选铸剑炉，此时有各种武器选项，分别是：刀、剑、杖、枪、鞭、暗器、短棒、斧、锤。点选其中一项，会出现一个窗口，选择材料物品之后，按“确定”就进行铸剑，此时光标会变为铁锤打铁。当铸剑经验累积到一定程度就会增加铸剑技能的等级。

厨师：以制作食物为职业的工作技能。制作不同的食物所需材料不同、所用工具不同、烹煮方式不同、贩售方式也不同。制作过程和铸剑打铁同理，选好想做的菜后按“确定”就开始烹饪，成功的话一道美味佳肴就出炉了。当厨师的经验累积到一定程度就会增加厨师技能的等级。

裁缝：东方不败的最爱，有意练《葵花宝典》的各位可以考虑练练。此技能最主要的用途便是制作出各种衣物，所谓人要衣装佛要金装，况且人类是爱美的动物，相信选择这个工作为职业的人一定财源滚滚。裁缝技能可以做出的东西为下列五大类：衣服、帽子、披风、护手和鞋子。选择好正确的材料和想制作的物品就可以开始动手了，此时光标会变成一个针线缝衣服的图样。不论成功与否，选取的材料会都因为使用过而消失。当裁缝的经验累积到一定程度就会增加裁缝技能的等级。

第三类是狩猎、送信、护镖、抢劫等需要靠功夫吃饭的工作。

狩猎其实就是把平常的战斗升华成为一边战斗、一边赚钱的工作。通常在Wanton2和Wanton3的大地图上会出现一些动物供人狩猎，但唯有猎人技能高的人才能从猎物尸体上取得肉及皮毛。猎人只要到打猎专区将动物杀死就可以获得肉跟皮，等级越高可以得到的肉跟皮就越好。当猎人经验累积到一定程度就会增加猎人技能的等级，届时出现相应的信息。

要成为猎人需要一定的武功底子，还需要长时间在大草原战斗，所以并不适合初级玩家。另一个常用的赚钱方式就是送信或护镖。送信要到驿站找站长询问，护镖则是到镖局询问镖头，护镖需要一点金钱当作押金，但是利润比较好。不过送信跟护镖一开始都不会显示目的地，只能根据价钱选择。选好之后，把装备栏打开，在其它类别的地方就可以找到这些东西，上面会

标明要送到的地点。目前可送达的地方有大理、西夏、少林山脚、衡山山脚这4个地方，其中西夏、大理的驿站和镖局都在城内，很好找；而少林寺山脚和衡山山脚的驿栈都在右下角。驿站的信件只要交给驿站长或临时驿站长即可，护镖的话则是交给镖师或镖头即可。在护镖的路上如果遇到NPC，只要一直逃走就行了，这种一本万利的工作相信大家都会很愿意做吧。



还有一种“生意”就是抢NPC身上的东西，工作方法极为简单——就是杀了他！只要你有把握能够打赢对方。在杀了对手的同时地上会出现物品，这时只要移动到物品掉落的地方就可以捡东西（如果杀城里的善良NPC会使自己的善恶度变成负数）。

有了钱之后，能做的事情可就多了。最主要的是要随时补充食物和水，否则饿得连路都走不动就什么也干不了啦。另外就是可以用钱去拜师学艺。

拜师学艺

当你在武馆中学了一些基本的防身武术，也做了一些工作赚了一些小钱之后，相信你一定不甘安于现状，梦想着学习绝世武功，成为一代大侠，那么自然需要寻找名师、拜师学艺才行。目前游戏中的门派有10个：少林、武当、峨嵋、全真、古墓、华山、恒山、血刀、灵鹫、星宿。但这些门派的掌门人是不会轻易收徒的，有的会嫌你根骨太差、有的会觉得你悟性不足、有的嫌你手脚不够伶俐、有的认为你灵气太差。每个门派都会有不同的要求，所以就算是找上门去也很可能碰得满鼻子灰。因此你必须先了解需要达成哪些条件，然后再去不迟。

每个门派都有其戒律，若犯了戒律便会受到相应的处份，甚至被逐出门派。被逐出门派的人将被视为叛派，会受到与叛派相同的惩罚，叛派的惩罚为在该门派所学的所有武术等级下降为原有的二分之一。请注意，一个玩家只能加入一个门派，且叛派者永远不能回到该门派。

基本武学

谈到金庸的武侠世界，学习惊世绝技、修练无上内功一直是人人梦寐以求的。如果一个人内修九阳神功加九阴真经、外练少林金钟罩加铁布衫、横修风清扬的独孤九剑和东方不败的葵花宝典、纵练杨过的黯然销魂掌还有郭靖的降龙十八掌、然后再修练洪七公的打狗棍法、张无忌的乾坤大挪移、段誉的一阳指跟六脉神剑、虚竹的北冥神功……反正越多越好，有可能吗？答案是：有可能！但会有一定的限制存在，例如体质上的限制（九阴跟九阳在一般情况下会互相排斥）、门派上的限制（学他派武功为武林大忌）、性别上的限制（游戏中的葵花宝典）等等。



扣掉这个限制之外，有一个非常重要的数值就是“学习点数”，不论学习哪一项技术（武功或是其它技能）都会用到学习点数，而且每个人都只能最多学习十六种武功。学习点数的取得方法为战斗，在游戏中只要经过战斗，便有机会得到一些学习点数。另外战斗还能提升各项武功的熟练度，可谓一举两得。

角色与所学的武术性质越近其效果便越好，例如以纯阳之体修行九阳神功可以事半功倍；但即使角色原来的体质和所学的武术有相违，也只是须要花较多时间而已，不会造成无法学习的结果。

基本的武功招式包括：基本刀法、基本剑法、基本鞭法、基本棍法、基本枪法、基本内功、基本刺术、拆招卸力、搏斗格斗、闪躲纵跃、基本身法、基本阵法、毒术、医术、暗器、读书识字、交易之道等等。

关于战斗

一般与NPC发生战斗的条件大致有3种，一是在城外或练功区随机遇到敌人；二是在大地图上撞上会走动且会自动攻击的NPC；三是跟特定NPC产生特定的事件而引发的战斗。所有战斗都采取半实时系统，所以思考时间不能太长，因为即使在发动招式时，其它玩家或NPC角色也是不会停下来的。

选择指令中的“组织队伍”来组成一个新的队伍，然后再使用“招募队员”请人加入。如果要离开的时候，队员可以选择“脱离队伍”，而当大家想“散会”的时候，请领队直接使用“解散队伍”就可以了。要注意的是组队时有人数上的限制，最

多为7人。可能有人会问，组队有什么好处？答案是可以以多欺少。一个人打斗练功多无聊呀，可以众人一起协力打倒较强的NPC或对手，同时也可以找个已经熟透半边天的友人带着自己练功，这样不是很好吗？



习惯网络游戏的玩家可能会问："那PK呢？"关于这个问题，为了体贴玩家们在游戏上的喜好，特地设定了叫战系统。以便区别出喜欢PK与不喜欢PK的两种人，这么一来喜欢PK的人可以尽情打个高兴，而爱好和平的人就不用担心被波及喽。

玩家间的PK指令由一方发出，另一方进行认可。如果对方不接受，则战斗不会发生。但如果玩家强制性对其他玩家使用PK指令，则不论对方是否接受都会进入战斗，发出强制指令的一方则必须受到1点PK值的伤害。PK值必须要经过事件或死亡才能减少，所以建议玩家尽量不要使用强制PK。



如果身上带有PK值，就会被都市守卫或其它前来追杀的特定NPC攻击，这些NPC的强度对一开始的玩家是遥不可及的。而当玩家被都市守卫或特定会发生战斗的NPC杀死时，其PK值便会下降一点。

关于死亡

下列情形皆可能对玩家生命造成威胁：

1.当玩家口渴时会无法发言，如果脱水情形过于严重会无法讲话，也会影响生命力恢复的速度。

2.当玩家饥饿时会使气力下降，下降到一定程度后会影响精力，过于饥饿时会影响生命力恢复的速度。

3.战斗中，玩家受到攻击时会使玩家的气力下降。当气力下降到0时，玩家便会死亡。

如果玩家死亡，所有武功等级将下降一级，当武功的技能下降到零时，这项武功就会消失。玩家死亡时尸体会在原地保留约二十分钟，前十分钟玩家可以捡取自己尸体中的物品，若超过这个时间，则其它玩家可以抢夺尸体上的物品。但如果被杀玩家身上有特殊物品，则此物品会立刻转移到胜利者身上。当玩家复活时会出现在该玩家所指定的记录点，

其它状态

喝醉：增加攻击力及防御力，但命中率会降低。一定时间内无法恢复。

内伤（阴）：无法正常恢复精气神，逐渐扣气的最大值，攻击防御力降低。需以阳性内功治疗。

内伤（阳）：无法正常恢复精气神，逐渐扣气的最大值，攻击防御力降低。需以阴性内功治疗。

中毒：持续损气直到解毒。

封穴：无法正常行动。内功有冲穴者可以自行冲穴。

气血失调：吃药过量所致，精气神恢复速度变慢，此一状态不易医治。若再吃药容易引起角色昏迷。

流血：若没有敷药止血，气最大值会不断减少。若持续没有医治很快就会致死。

昏迷：无法做任何行动，也看不到画面，但可以说话求援。昏迷到达一定程度后会无法说话。

敷药：回复气最大值并快速恢复气，若本身在流血，30分钟后可止血。但使用过度会气血失调。

结语

介绍了以上这么多《金庸群侠传Online》的游戏特色，玩家应该不会再狭隘地认为"练功"是游戏唯一的目的吧。其实玩游戏的真谛就是为了开心，所以说《金庸群侠传Online》真的是一个全方位的线上游戏，如果玩家是属于不求功名成就，只顾放浪体验人生百态的侠客，不想一天到晚跟别人一样过着只有练功苦修的日子，那么在金庸的世界中就可以依照个人意愿发展，学习一些自己有兴趣的生活技能，在游戏中体验不同的生活形态，而且还可以通过一定经济交易达成对我自我的肯定。

※ 北京 全庸

80

制作	智冠
发行	智冠
载体	CD x 1
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



“熊的力量！”伴随着自己一声怒吼，我感到躯体里充满了无穷的力量，顷刻间已变身成为一只膀大腰圆的棕熊。对面的Diablo早已被一群群难缠的乌鸦和恶狼折磨得精疲力竭，根本无暇顾及周围的情况。当它刚转过身，我一个箭步冲了上去，用粗壮的巴掌猛击它的后脑，可对方毕竟是暗黑破坏神，坚硬的皮肤震得我的手隐隐作痛。管不了那么多了，我咬紧牙关又是一阵疾风暴雨般的打击，头脑中一片空白。“嗷……嗷……”终于，Diablo一声撕心裂肺的长鸣使我停了下来。凝神望去，我简直不敢相信自己的眼睛，Diablo已经随着一道蓝光闪过化为了一具干尸，额头上的水晶也失去了光泽。黑暗，依旧充斥着我的视野，只有远处熔岩汩汩的沸腾声和自己呼呼的喘息依稀传入耳中。“一切都结束了吗？我的使命完成了吗？”在返回天使要塞的途中，我的头脑里充满了疑惑。突然眼前一亮，久违的光明又出现在我眼前。来到大天使Tyrael的面前，他已从刚才大地的颤栗中得知了一切。短暂的夸奖过后，Tyrael说出了一个让我的心情从天堂坠入地狱的噩耗：Diablo的兄弟Baal率领着魔鬼部队席卷了野蛮人高地，此时正在围攻位于高地中心的野蛮人城镇Harrogath，妄图夺走野蛮人的圣物世界之石（Worldstone）。世界之石有着神奇的力量，它把从人间到燃烧的地狱之间的道路封锁起来，防止地狱中的恶魔危害人类。然而一些拥有巨大力量的恶魔，如Diablo及其兄弟就可以穿越结界并召唤它们的魔鬼军团。所以如果Baal得到世界之石，就可以运用并改变神石的力量以残害人类，打通通往地狱的大门。同样的，世界之石还封锁了人类与天堂之间的通道，因此大天使Tyrael只能在必要的时候才会出现来告诫世人，他也只能借助人类的力量来阻止Baal的野心。于是我毫不犹豫地走进了Tyrael开启的传送门，心中满是对未知敌人的猜测。





当迈出传送门时，一股凉意扑面而来，漫天纷飞的鹅毛大雪让我顿觉神清气爽。环顾四周，这里的建筑物跟野蛮人的顽强品格一样端庄挺拔，看来该去向村民了解些情况了。Qual-Kehk，一位年迈正直的武士，位于城镇中部，只要完成他的任务，就可以从他那里雇佣野蛮人战士；Deckard Cain，满腹经纶的圣贤，我的老朋友，经常会向我提出忠告；Nihlathak是这里唯一幸存的长老，有钱的时候可以在他那里赌博碰碰手气；Malah是一位可以提供医疗服务的老人；Larzuk则是个充满激情的年轻野蛮人，是部落中的铁匠。然而初到此地的我和他们交谈的结果令人大失所望，他们不仅神情沮丧，而且对我毫不信任，尤其是铁匠Larzuk，竟然怀疑我的实力，看来我必须用实际行动改变他的偏见。

任务一 哈洛加斯围城战

Siege on Harrogath

出城后踏着积雪向北前进，我

变身成狼并召唤了3只同类。这时遇到的敌人大多是Enslaved（普通攻击）和Death Mauler（传送攻击），只要不被它们包围便可轻松应付。继续向北来到一片废墟，利用断壁残垣将敌人逐个击破。突然一颗火球好似陨石坠落在

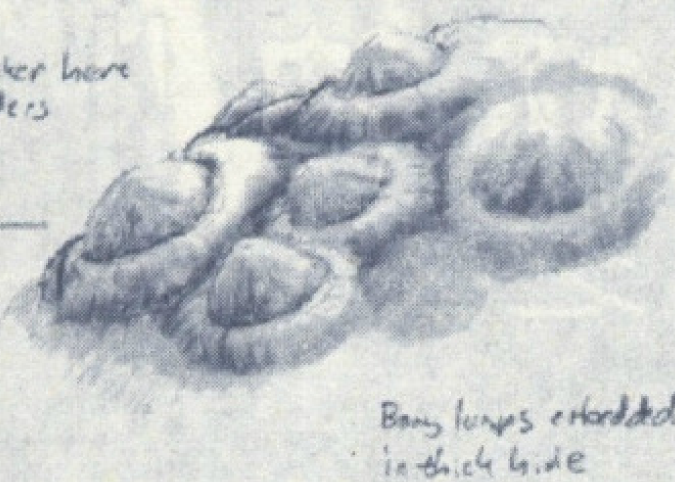


我身边，原来是敌人巨大的Catapult（类似投石车，可以发射火球、冰球、电球、毒气弹）在放黑枪。它的样子虽然很酷，但没有近战能力，等于白白送死。路上，我经常可以看到落单的野蛮人在和大批敌人战斗，帮他们解决危机后，这些勇敢的战士仍会义无反顾地朝着敌人冲去。沿着悬崖一路北上，我终于在一块阶梯地带的中央（地图上明显的红色标记）找到了敌人的前线指挥官Shenk the Overseer。他周围聚集了大批敌人。我先不管Shenk，在那附近走动，将小喽罗逐步消灭干净，最后剩下Shenk孤零零的一个光杆司令（它没有魔法免疫，而且攻击频率慢，只是对手下有鼓舞作用）。我冲上去一顿海扁，将这个丑八怪打成了一堆枯骨散落在地，首战告捷！回到野蛮人城镇后Larzuk对我的勇猛大加赞赏，为了弥补先前的无礼言行，他答应可以为我的一件装备打孔。

任务二 拯救高地战士

Rescue on Mount Arreat

来到Harrogath的中部找到Qual-Kehk，他对我的态度也有了好转，并请求我解救被敌人俘虏的野蛮人。于是我“狼不停蹄”地回到消灭Shenk的地方，往北经过一狭窄石梯，来到Frigid Highlands。这里出现了身材矮小的Demon Gremlin（或Demon Imp，差别不大，都是用火系魔法，还能瞬



移），还有好像铁甲犀牛的Crush Beast（更像是交通工具，可以搭载小鬼释放火焰攻击）。由于敌人数量众多，所以我采用“之”字跑动的策略，以免被火球击中。经过一番殊死搏斗，终于在大片的废墟中找到了被俘的野蛮人（在地图上有一个明显的白圈）。我将牢门砸开，5个获得了自由的野蛮人匆匆忙忙地回家了。



我继续在向前探索，又找到了两批被俘的野蛮人，用同样方法救出他们后，我也可以回Harrogath复命去了。Qual-Kehk万分感激，送给我3个小神符，并允许我雇佣野蛮人。

任务三 冰之囚

Prison of Ice

当我找Malah买药水的时候，她跟我述说了关于部落长老的女儿Ayna失踪的事，还暗示这件事牵扯到Nihlathak，并且希望我能帮忙寻找Ayna，我痛快地答应了下来。由传送门回到刚才救野蛮人的地方，继续向前来到了Arreat Plateau。这里的敌人除了前面的火系小鬼外，Slayer（Enslaved的加强型）也是成群结伙的行动，而且在Lasher（Shenk的同类）皮鞭的抽打下它们的实力会有所提升，另外还有一种可以自爆的妖怪极为凶狠。我一路边跑边杀，眼前出现一道银装素裹的山脉，在大约中间的位置有一个山洞（洞口有4个火把），我想里面一定会有Ayna的线索，于是就钻了进去。

来到Crystalline Passage后，这里虽然没有疾风暴雪，却也寒气逼人。洞内的敌人大致有4种：Frozen Creeper（速度比较慢，冰系攻击）、Stygian Harlot（飞行，可施放辅助魔法）、牛头怪（使用双斧）和雪人（眩晕攻击），对付它们不算太难。这里共有两个出口，先去那个比较特殊的（这个出口独立在道路中央，最好在出去前先将这个场景的传送点打开，以免日后经历长途跋涉之苦）。来到Frozen River，这里又多了一种拿长剑的不死系怪物Rot Walker，由于它们的反应很慢，所以可轻松应付。功夫不负有心人，我在这里的一个洁白的四方神坛上终于找到了被冰冻的Ayna，她颤抖着告诉我Nihlathak的阴谋，但目前仍没有办法解除冰冻魔法。于是我由传送门回村找到Malah，她给了我一瓶奇特的魔法药水。再回到Frozen River，和Ayna对话并使用药水，一阵蓝烟散去，Ayna获得了新生。回到Harrogath，见到Malah

后，她高兴地送给我一张可使元素防御度永久提升10%的卷轴（鼠标右键点击使用）。再到城西找到Ayna，为了报答我的救命之恩，她也送给我一件黄金装备。

任务四 哈洛加斯的反叛
Betrayal of Harrogath

雪在飞，风在啸，但都没有Ayna说出的这个消息让我感到寒冷：Nihlathak要将野蛮人世代相传的圣物献给Baal，现在他已经人去楼空了，而我要做的就是找到并杀死他。从Ayna打开的时空门，我来到了Nihlathak's Temple，这里的天气更加恶劣。往里走，院中和庙里都隐藏着很多Defiled Warrior，好在这些家伙的速度较慢，对付起来还不算太棘手。我踏着敌人的尸骨进入Halls Of Anguish，它和下面的Halls of Pain的场景都非常巨大，而且还有一种可以使不死系敌人复活的怪物。继续向下来到Halls Of Vaught，在奋力拼杀下，我终于找到了Nihlathak和一群Ice Spawn，原来他真的是个叛徒。绕过那群虾兵蟹将，我锋利的尖爪（不是刺客的爪，而是人狼的爪）凶猛地落到Nihlathak身上。他是个会瞬移的法师，不过防御力很低。周旋了一会儿后，遍体鳞伤的Nihlathak被我打下了十八层地狱。回到Harrogath后，大雪已经停了。我将胜利的喜讯告诉Ayna，为了表达感谢，她答应为我的一件装备刻上永不磨灭的名字，尽管这对实战没有任何意义，但我还是接受了她的好意，于是我那把名贵的端庄之刃上出现了"德鲁依"3个字。



任务五 古代通道的祭典
Rite of Passage

Nihlathak虽然死了，但Baal也已经进入圣物的宫殿了。在Harrogath找到Qual-Kehk，他对我之前一连串的壮举赞叹不已，并告诉我想要进入那座宫殿，首先要到圣山接受野蛮人祖先的考验（说得好听，其实还不就是打架），这将是一段漫长的旅程（防寒和防火数值一定要加到MAX）。利用传送点，我回到了救Ayna时经过的Crystalline Passage，从另一个出口来到Glacial Trail，这里的敌人是一些Death Slasher（传送攻击，Death Mauler的加强型）、Frozen Scourge（Frozen Creeper的加强型，擅长冰系攻击）、Reanimated Horde（爆发力增强的Rot Walker），还有一瘸一拐的Reanimated Horde。我一路砍杀找到出口，上去后来到Frozen Tundra。这是一片被冻结的苔原，到处都是火系的Demon Trickster和Crush Beast。我费尽周折杀出一条路，进入Ancients'Way山洞（洞口有6个火把）。这里出现了新的敌人Moon Lord，它会使用旋风似的物理攻击。前方的出口不算很远，上去就是圣山顶峰了。在一个雪迹斑斑的圆形神坛中央放着一本魔法书，周围屹立着3尊威武的野蛮人英雄雕像，Worldstone Keep的大门紧锁着。站在悬崖边可以俯瞰整个被白雪包围的野蛮人高地。不过现在不是欣赏风景的时候，我来到神坛中央翻开那本书。此时3位神灵开始复苏。对付他们可不是件轻松的事



情，作为野蛮人的祖先，它们每人都专精一门绝技：一个是旋风，一个是跳击，一个是吼叫。我和"兄弟"们（雇佣的野蛮人、召唤的恶狼等）则是靠着药瓶，浴血奋战几十回合，终于把3位神灵又打成了金色雕像，而通往Worldstone Keep的大门也缓缓开启了，我也得到了神的恩赐——非常多的经验值。

任务六 毁灭的末日
Eve of Destruction

终于到了和Baal清算这笔血债的时候了，我大步走进世界之石神殿。一、二、三层的敌人大多是Vile Witch（一代中的女巫，在这里的智商不高）、Greater Hell Spawn（经常成群出现，实力一般）、Frenzied Ice Spawn（自爆狂，小心！）、Rancid Defiler（像Overlord的生物）、Demon Sprite（火系攻击）、Death Lord（铁甲牛头怪，攻击力很高）和Stygian Fury（会施放辅助魔法）。经过万水千山我终于来到了Throne of Destruction，任何事情都无法动摇我坚定的信念。在一块宽阔的地

方，毁灭之王Baal终于揭开了神秘的面纱，它的样子果然是百闻不如一见（花哨得简直就是东方不败），让我感到浑身不舒服。此时还不能解决它，把它周围的敌人杀光后，Baal开始狂笑，接着陆续召唤了5批怪物，分别是：第一幕的Warped Shaman；第二幕的Unraveler和Death Mage；第三幕的Council Member；第四幕的Venom Lord；最后一批也是最恐怖的Minion of Destruction。前4批还比较容易搞定，就是最后那几只恐龙实在是太强了，不仅攻击力高，还能使人眩晕，我的恶狼基本上伤害不到它们就完了。所以跑动的重要性在这里尤为突出，一只一只地消灭掉这些怪物后，回到刚才的地方，Baal慌忙转身钻进了身后那扇恐怖的门，我也飞快地跟了进去。退路消失了，这里就是Worldstone Chamber，中间那颗散发着红宝石光泽的就是野蛮人的圣物世界之石。此时此刻，我的敌人只有Baal一个，但仍不能有丝毫的松懈。Baal除了近身攻击外还会冰系、火系、传送等魔法，其冰系魔法可以将人推开，十分烦人；而近身的触角攻击能一下打死一头20级的熊，威力



高得惊人，和Diablo相比，Baal显得更加歹毒。我提高警惕，召唤出恶狼、乌鸦，就连平时从来不用的藤蔓也叫来一起凑热闹。Baal几乎每回出手都能干掉一只我的召唤兽，我只好不停地召唤以消耗他的体力。凭着召唤兽那微小的命中率，毁灭之王Baal最终葬身在我的狼群中。这时大天使Tyrael出现了，他告诉我虽然Baal死了，可是世界也已被污染，不久后这里将变为地狱前沿。Tyrael打算将世界之石彻底粉碎以避免灾难，接着他为我开启了到安全地方的传送门。我虽然很想帮他，但这并非凡人可以做到的，于是我走进了传送门……

新的角色

一、德鲁依（Druid）



德鲁依的起始属性：

强壮（Strength）：15
敏捷（Dexterity）：20
活力（Vitality）：25
法力（Energy）：20
耐力（Stamina）：84
生命（Life）：55
魔法（Mana）：20

每升一级：生命+1、耐力+1.5、魔法+2

1.德鲁依的传奇历史

在古老的德鲁依历史书籍中记载了这样的内容：古老的野蛮人部落的国王Bul-Kathos有一个神秘的知己Fiacla，这个人有时就像国王的密友，有时更像国王的兄弟。虽然不知他们是怎样建立这种关系的，但他们的情谊是不可动摇的，他们一同分享古文明的秘密——共同获取Mt.Arreat山下的秘密，让民众来保护这些秘密，并拥有预测未来黑暗来临的能力。他们都认为，为了彻底贯彻宗教的信仰，必须让民众保留这些能量。但无论怎样，他们在如何引导民众这件事上却不能心意相同。Bul-Kathos认为只有将所有的部落统一，并训练出强大的军事力量，才可以实现他们的目标并永垂青史；而Fiacla认为，只有在精神上保持高度的一致性才能让民众认识自我并保护这块土地。国王和他的知己尊重彼此的意见，于是，在随后的岁月中，国王统一了许多部落；而他的知己则率领一些可称做精英的吟游诗人和萨满巫师走进了森林，在用葡萄树和常春藤遮盖的巨石构成的城堡中居住。在那里他们建立起第一个德鲁依学院，安全地隐藏在大森林的茂叶之下。从那以后他们一直住在那里，找到了一种全新的生活方式。他们创立了新的文化和语言，断绝了与野蛮人的来往，宣誓绝不回到Mt.Arreat。除非到了那一天——世界上的人与地狱中的恶魔最终决战的那天！

德鲁依为迫近的决战做着准备，Fiacla教会了德鲁依掌握一种与自然界元素和谐相处的境界。在钻研和实践中，德鲁依学会了与自然的相处之法，这种完全的统一使德鲁依可以与动植物交谈，并从中了解更多自然的奥秘。他能够像自然界的主人那样控制大自然中真正的能量；可以支配元素的力量并施展魔法技能；和大自然的最初契约允许他支配很多野兽和植物，召唤鹰、狼、熊等；甚至自然界的精灵也要听命于他。同样他还可以转换自己的形态，变成一只巨大的熊或一只可怕的狼，并利用这些形态来进一步提升自己的力量。另外他们可以在一定程度上控制天气。

Tur Dulra是最伟大的德鲁依工会，位于神奇的橡树Glor-an-Fhaidha之上。这棵大树是德鲁依最为尊敬的求知之源。在它的枝叶

下面，许多世纪以来，德鲁依们细心磨练着他们那强大的自然力和从野蛮人祖先那里继承的战斗技能。他们这样做是因为他们相信当最终决战来临时，德鲁依将是最后一道防线，而这决战之时已经指日可待。

2.德鲁依的特点和能力

在《毁灭之王》中我们看到的德鲁依教徒是一个高高瘦瘦、非常强悍的家伙，这和传统的德鲁依形象有所不同；所谓传统的德鲁依教徒往往是那种披着漆黑斗篷、有着神秘色彩的人物。在传统的AD&D游戏中，德鲁伊的定位是介于法师和牧师之间的一个中庸的职业。而在《毁灭之王》里，他可以说是男巫、女巫、游侠结合的产物。我们在游戏中所看到的德鲁依教徒非常强壮，外观感觉像一个战士而非擅长魔法攻击的那种，不过实质上他还是以魔法攻击为主的。自然魔法（Elemental Magics）是他最主要的魔法，包括很多强有力的冷冻系和电系魔法；Shape-Shifting Spells则是变身术，在以前似乎还没有哪一种角色甚至是怪物拥有这种能力；而

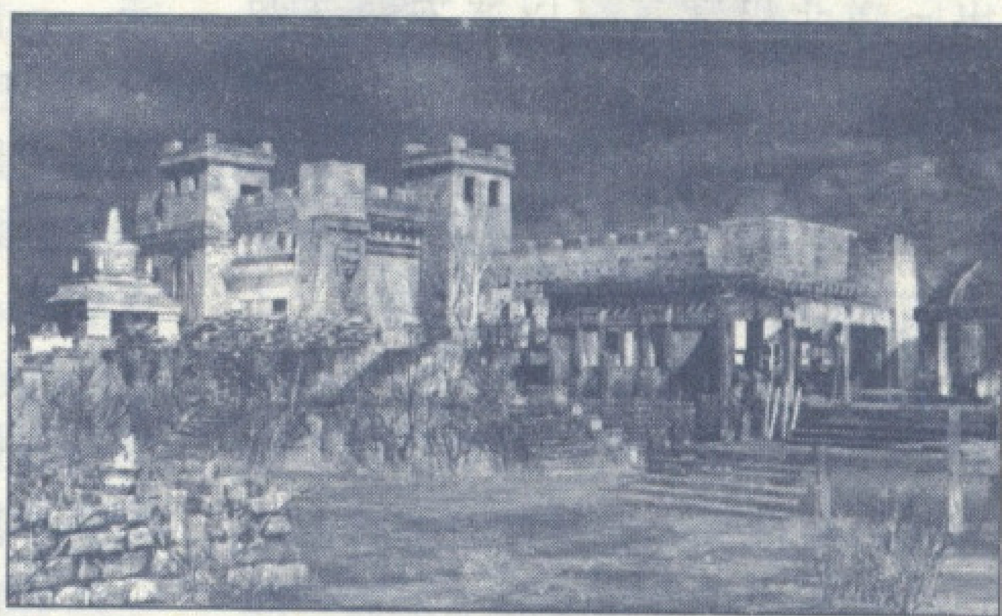




Summoning Spells就是男巫所擅长的那种召唤术了，不过男巫召唤的是死去的怪物，而德鲁依召唤的是一大群动物。

由于德鲁依变身后无法使用自然魔法，所以自然与变身这两类魔法是无需并存的，放弃哪类就看玩家的喜好了。从一般情况看，专修自然魔法对单机闯关比较有利，虽然没有女巫厉害，但也可以轻松对付大量没有元素抗性的敌人，加快升级速度，而在网上PVP（Player VS Player）时就显得力不从心了。变身的作用就是加强个人近身作战能力，在PVC（Player VS Computer）时不如用元素打得爽，而在PVP时就是主修技能。在召唤方面，德鲁依也没有男巫吃香。虽然一头20级的熊攻击力可以达到几百，但它的反应实在是迟钝得很，不过有总比没有强。所以笔者建议大家在PVC时可以选择自然和变身其中的一种搭配召唤使用，因为单一的技能很容易被克制。恶狼算得上是最均衡的进攻武器了，3只一起对付大多数敌人都能得心应手，在打Boss时也可以当作是诱敌的肉盾。笔者通关用的德鲁依在打完前4幕场景后是43级，加上奖励的4点技能才46点而已，所以不要在初级技能上花费太多点数。由于我放弃了自然魔法，而且主攻变狼，所以在分配技能点时几乎是召唤和变身各占一半；召唤中除了恶狼外，那些精灵是第二关键，因为变狼后要参加战斗，精灵可以起到辅助作用。另外，德鲁依的武器最好是盾牌配单手武器，他使用远程武器实在是很慢。

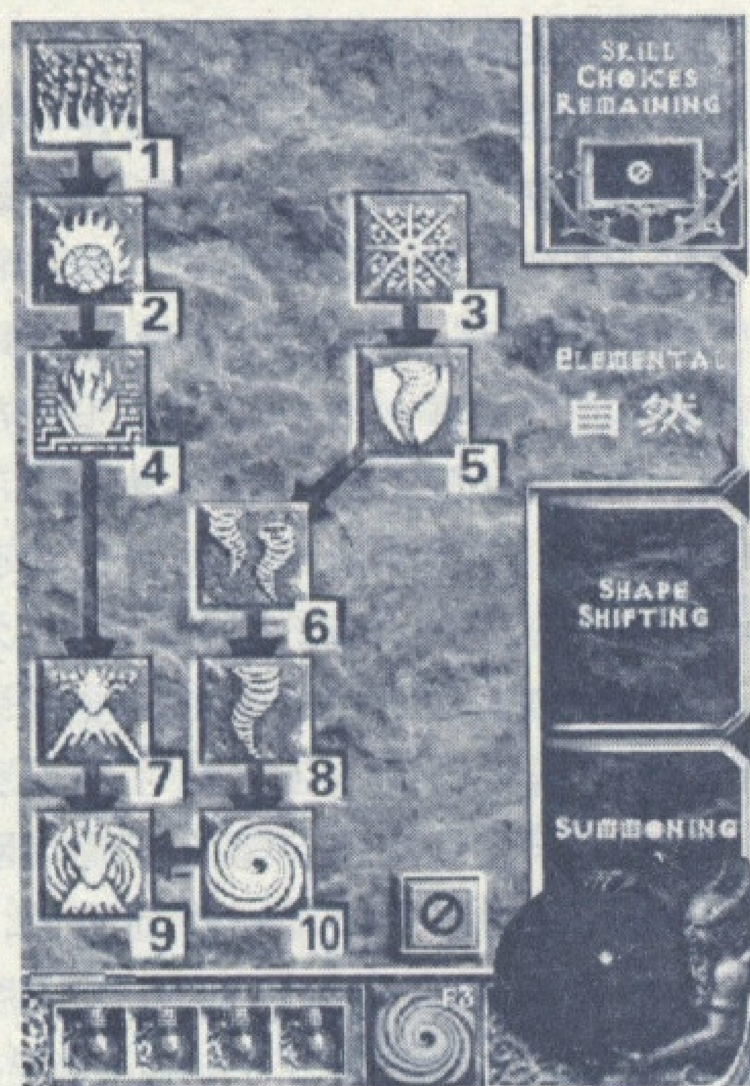
属性的分配与技能的分配相比就显得自由多了，对一个经验丰富的玩家来说完全没有必要按照固有的套路进行。笔者的一个朋友在BN上玩了一年多，他的野蛮人没有加过一点强壮值，这听起来真是很不可思议。但事实的确如他所说，有好的装备就成。我的意思不是让大家也不加强壮，毕竟还有一些好装备还是需要一定的强壮度才能够穿戴的。一般情况下，笔者在游戏刚开始升级时只加技能，不加属性，凭着最初级的变身和召唤勉强度日，直至捡到因属性不够而不能使用的好装备（一定是非常棒的那种才成）。于是把属性加到能将它装备上为止，其余的点数继续留着，直到万不得已时再用（用之前再跟自己说一遍："我真的不行了吗？还是再忍忍吧。"）。就这样一次次地向极限发出挑战，不放过每个



阴暗角落里的敌人。过不了多久，不仅你的角色等级会有突飞猛进的提高，就连你本人也能在意志品质上获益匪浅，谁说玩游戏不需要这些？笔者倒认为信念往往能战胜那些所谓的技术（众人：这小子废话太多了，大伙扁他！哇呀……）。言归正传，德鲁依的属性分配还要看技能的倾向，如果放弃自然魔法的话就完全可以只加一点法力或是一点都不加，多出来的放在活力和敏捷上。活力属性对德鲁依太重要了，尤其在装备不强的时候，和敌人周旋时体力、耐力都消耗得很快，稍不注意就耗尽了。

3.德鲁依魔法技能简介

自然魔法：



(1)火风暴（Firestorm）：释放3道短距离火焰。

(2)熔石（Molten Boulder）：放出一个巨大熔岩球，向前滚动一段距离后爆炸，碰到的敌人都会被击退并受到灼伤。

(3)北极风（Arctic Blast）：放出一道北极寒气，以冰冻杀伤敌人。

(4)裂缝（Fissure）：在敌人脚下制造地缝，让喷涌的熔岩灼烧敌人的脚心。

(5)飓风甲（Cyclone Armor）：利用风的力量抵御冰、火、电的伤害。

(6)缠绕（Twister）：放出3道旋风打击附近的敌人，可使敌人眩晕。

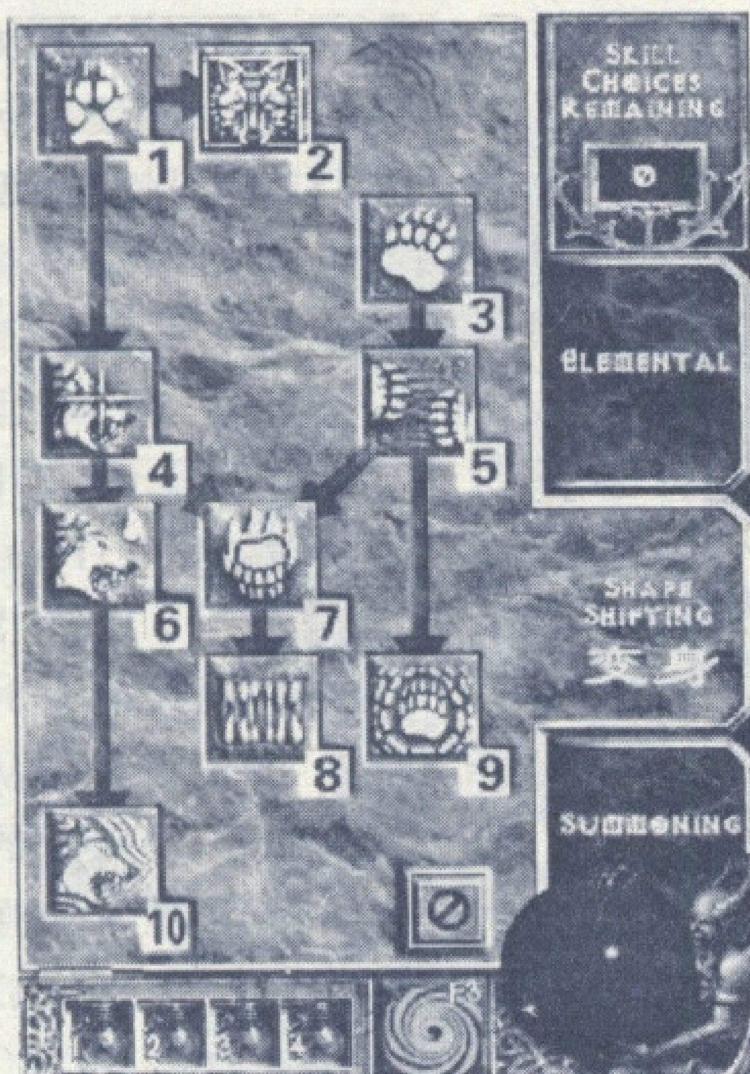
(7)火山（Volcano）：平地制造火山喷发，可大面积打击敌人。

(8)龙卷风（Tornado）：是缠绕的加强型，可以更大的杀伤力打击更广范围内的敌人，是德鲁依常用的攻击法术之一。

(9)末日风暴（Armageddon）：大片的流星雨从天而降，对敌人有极大的杀伤力，也是德鲁依常用的攻击法术之一。

(10)飓风（Hurricane）：刮起寒冷的飓风，不仅能给敌人以沉重的打击，还能以冰冻的力量大大减缓敌人的行动速度，是在游戏后期德鲁依主要使用的一种魔法。

变身魔法：



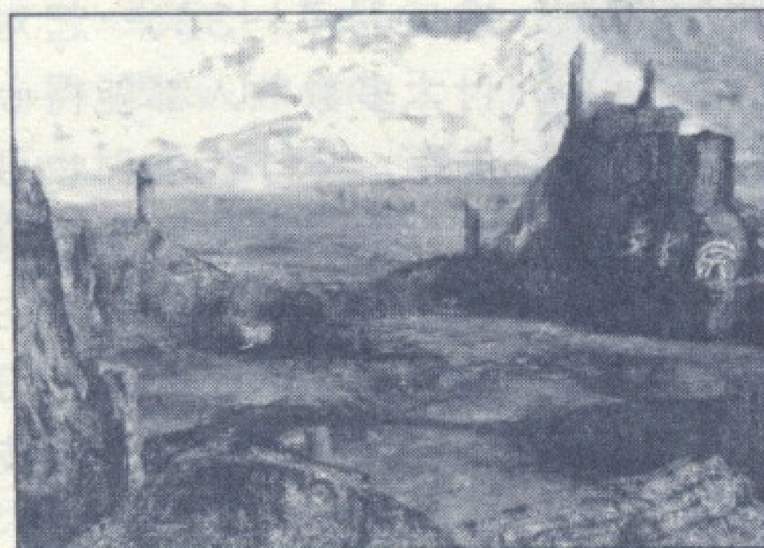
(1)变狼（Werewolf）：在一定时间内变身为狼人，使自身素质得到提升。

(2)变身术（Lycanthropy）：延长变狼或变熊的时间，并增加变身后的生命值，是一项很重要的魔法。

(3)变熊（Werebear）：在一定时间内变身为棕熊，使自身素质得到提升。在速度上不如狼人，但在攻防上比狼人强。

(4)野兽之怒（Feral Rage）：提高变狼后的攻击力和行动速度以及吸血能力。

(5)大槌（Maul）：提高变熊后的攻击力。



(6)狂犬病（Rabies）：变狼后咬中敌人会使其中毒。

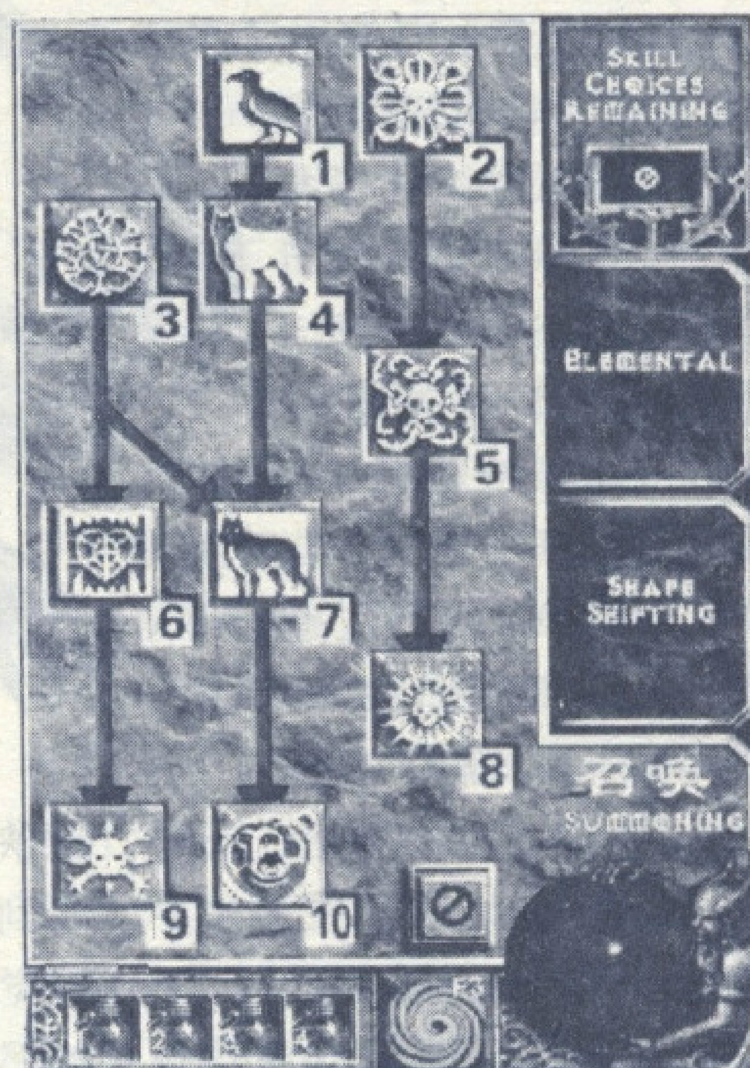
(7)火焰爪（Fire Claws）：使变熊后的攻击加火伤害。

(8)饥饿（Hunger）：变狼或变熊后每一击都能偷取敌人的生命和魔力。

(9)冲击波（Shock Wave）：变熊后以熊掌拍出冲击波打击附近的敌人。

(10)狂怒（Fury）：变狼后可同时攻击多个目录或对一个目标连续攻击，可大幅度提高攻击力和攻击准确性。

召唤技能：



(1)大乌鸦（Raven）：最多可以召唤5只来分散敌人的火力。

(2)毒蔓（Poison Creeper）：召唤有毒的藤蔓，它会使敌人中毒，但攻击力偏低。

(3)橡树贤者（Oak Sage）：召唤这个精灵可增加德鲁依及其同伴的生命。

(4)精灵狼（Spirit Wolf）：召唤会瞬移的精灵狼可协助战斗。

(5)腐肉藤（Carrion Vine）：召唤腐肉藤可以帮德鲁依从附近尸体上补血，但它是没有攻击力的。

(6)狼之心（Heart of Wolverine）：召唤这个精灵可以大幅度提升德鲁依其同伴的攻击力和准确度。

(7)恶狼（Dire Wolf）：最多可以召唤3只恶狼搞“群狼战术”。这种恶狼可以通过吃掉尸体来提升自己的攻击力。

(8)太阳藤蔓（Solar Creeper）：召唤太阳藤蔓可以帮德鲁依从附近尸体上补充魔法。

(9)精神倒刺(Spirit of Barbs)：召唤这个精灵可以使德鲁依和他附近的同伴反弹敌人的攻击。

(10)灰熊(Summon Grizzly)：召唤巨大的灰熊助战，是德鲁依最好的肉盾。攻击力超强，但速度较慢。

二、刺客(Assassin)



刺客的起始属性：

强壮(Strength)：20
敏捷(Dexterity)：20
活力(Vitality)：20
法力(Energy)：25
耐力(Stamina)：95
生命(Life)：50
魔法(Mana)：25
每升一级：生命+2、耐力+1.5、魔法+1.5

1.刺客传奇历史

在第三个世纪，Horazon和Bartuc两兄弟成为Vizjerei部落最杰出的魔法师。他们都是同样的强大并且野心勃勃，迷恋于从恶魔手中学得魔法，但无论如何，他们对恶魔的魔法有着不同的见解。Horazon认为：恶魔是极为强大的力量之源，如果想将它发挥到极致，一定要控制一个恶魔，使它屈从于控制者的意志；而他的兄弟却恰恰相反，Bartuc虽然也崇尚恶魔的力量，但他认为应该得到恶魔之主的授权，这样就可以自由地使用这些魔法，并且他也是这样去努力的。由于两兄弟的追求不再相同，Vizjerei部落不可避免地分裂了。当他们的矛盾升级到必须要用残忍的暴力来解决时，战士们才意识到他们都被恶魔之主玩弄于股掌之间了，但一切已为时太晚。随着战争的升级，整个天空都在燃烧。当一切结束的时候，只剩下沉重的懊悔和自责。Bartuc死了，Horazon也将自己流放到无人知晓的远方，整个Vizjerei部落得到了严厉的教训，残余的巫师发誓永远唾弃恶魔的魔法并重新修炼自然力的魔法。为了避免同样的灾难再次发生，她们秘密制定了一个宗旨：修炼魔法是为了保卫整个部落，消灭恶魔。这就产生了后来以魔法杀手为主的Vizjerei部落，也就是人们常说的刺客组织。为避免既定的宗旨在魔法面前堕落，Vizjerei部落极为苛刻地要求刺客保有最为纯洁也是最为集中的精神。刺客应该经常冥想以焕发内在的力量，而不是像普通的战士那样直接和恶魔作战。出于这一点，刺客的组织不要求她们直接使用魔法，而是热衷于使用极具创意的装置和神奇的物品去对付拥有强大魔法的敌人。在反抗恶魔腐化的战争中，她们致力于发掘自身所蕴藏的自然的战斗能力，包括肉体和精神的力量。刺客善于使用各种刀剑和套在手腕上的刃爪，如果双手同时持有武器，则会使出极具破坏力的双倍攻击。此外所有的刺客都是精通渗透的高手，因此她们不需要钥匙就能打开任何上锁的箱子。





因为刺客组织被保护得极为严密，她们通常不向外界透露消息，所以即使是在魔法师中，也只有极少数人对这个神秘组织知道得比谣言多一点。她们的出现只限于传闻和神话，她们的名声总是为神秘所笼罩。而事实上刺客们的任务就是密切注意那些可能被邪恶力量所控制的浪人祭师，使其不会为恶魔所引诱。由于她们坚定信念的流传，以及不求回报的行为，感召了更多的魔法师免受恶魔的侵蚀，使得世界开始纯洁了。可是由于Mephisto、Baal、Diablo三兄弟从封印中解脱出来，以及后来世界变成了群魔乱舞的场所，这个古

老的组织也不能再沉默了。

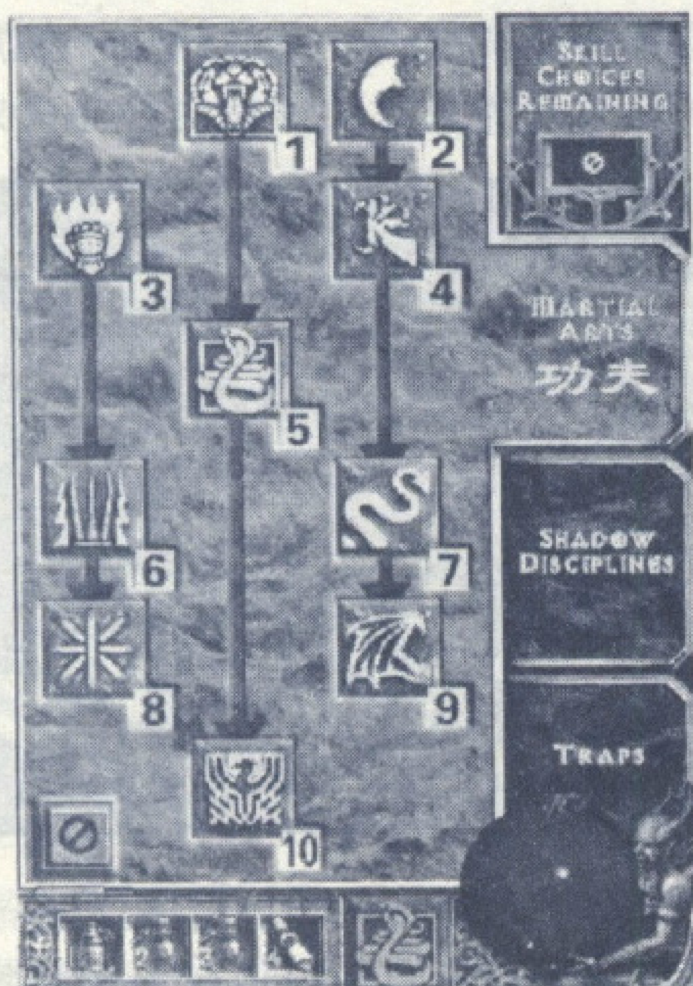
2.特点和能力：

也许是因为当今东方游戏市场方兴未艾，所以暴雪为这个角色融入了更多符合国人审美观点的特色（不包括她的外貌）。刺客为了不沉沦于魔道，采取了被动的攻击方式。她们无法主动施展元素魔法，而是通过陷阱这种机关来实现。如果要用联系的观点来看待这个人物，你可以认为她们是会元素攻击的游侠。

刺客的技能分为：功夫（Martial Arts）、幻影（Shadow Disciplines）和陷阱（Trap Making）三大类。功夫自然就是拳脚攻击（拳头上带着爪），并夹杂着一定威力的元素打击。无论是PVC还是PVP都是极为重要的技能，是喜爱近身格斗的玩家要重点修炼的。功夫中有几项是蓄力技（Charge Up Skill），所有的蓄力技都必须在使出必杀技（Finishing Moves）或普通攻击时才会发挥作用。根据笔者个人的经验，在10种功夫中，龙尾、龙翔和凤舞的实战价值较高，其它功夫只要学会一级就够了。可将凤舞设定在鼠标左键，以便在战斗中蓄力，而鼠标右键可依据玩家喜好设定为龙尾或龙翔。龙尾除了攻击伤害外，还可将敌人击退或震晕。而龙翔则可以实现瞬移攻击，攻击力度比龙尾还要强一些，但在攻击频率上比龙尾慢，注意不要移进敌人的包围圈；在幻影技能中最实用的是精神冲击和幻影宗师，精神冲击可以影响一大群敌人，不仅能使敌人受伤，还可以将敌人震退、震晕，使敌人之间互殴。尤其是在敌人数量众多，自己身陷重围时效果非常显著，可迅速将敌人打散。幻影宗师是幻影武士的加强型，可以和刺客本人并肩作战，有效地分散敌人的攻击，还能根据实际情况施放各种技能魔法。和亚马逊战士的女武神相比，在攻击力、速度和智商等方面都更胜一筹，但是在生命力和防御力上要差一些。在通常情况下，将敌人吸引到幻影宗师的周围，同时在附近放置陷阱是刺客最常用的一个战术，因此幻影宗师是刺客的必修技能。在陷阱技能中，觉醒之火是初期主要使用的一个技能，其攻击速度快、范围广，能够让大批敌人无处可逃。但因为是初期技能，在攻击力度上终究有限，所以到了后期，喜欢玩陷阱的刺客还必须修炼地狱火陷阱、闪电陷阱或死亡陷阱。地狱火的攻击力非常强，只是攻击距离和攻击范围有限。闪电陷阱的攻击力比地狱火弱一些，但攻击距离超长，可以穿透敌人。而死亡陷阱的电攻击力比闪电陷阱还要弱，攻击次数是闪电陷阱的一半，但它可以有一定的几率引起尸爆（当然前提是要在周围有尸体），它和闪电陷阱选择其一修炼就可以了。

3.刺客技能简介

功夫技能：



(1)虎击（Tiger Strike）：蓄力技，可增加刺客的攻击力和准确度。

(2)龙足（Dragon Talon）：必杀技，将敌人踢开，可提高攻击力，有击退作用。

(3)火之拳（Fists of Fire）：蓄力技，可在格斗中增加火系伤害。

(4)龙爪（Dragon Claw）：必杀技，必须在双手使爪时才能使用，可提高爪子的攻击力和准确度。

(5)蛇击（Cobra Strike）：蓄力技，可大量偷取敌人的生命和魔力。

(6)闪电爪（Claws of Thunder）：蓄力技，可在攻击中加入电伤害。

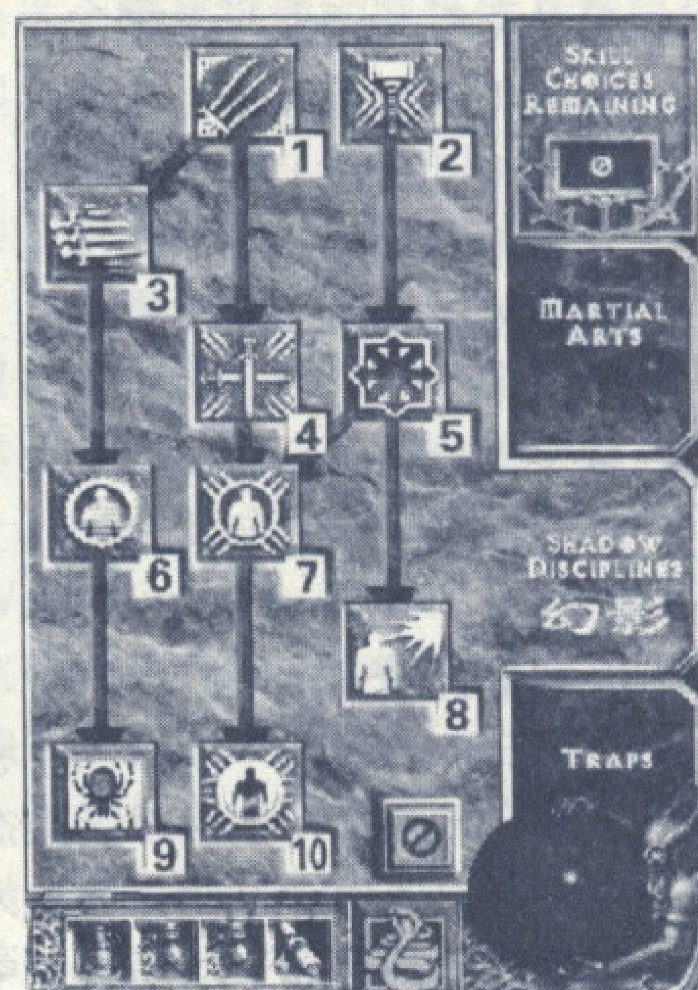
(7)龙尾（Dragon Tail）：必杀技，用爆裂脚将敌人踢开、踢晕。

(8)冰之刃（Blades of Ice）：蓄力技，可在格斗中增加冰系伤害。

(9)龙翔（Dragon Flight）：必杀技，突然瞬移到敌人面前将其踢飞。

(10)凤舞（Phoenix Strike）：蓄力技，可施放火、电、冰，攻击力非常强。

幻影技能：



（1）爪子专家（Claw Mastery）：提高爪子的攻击力和命中率。

（2）精神之锤（Psychic

Hammer）：类似于“隔空打牛”，可以远距离打击敌人，且忽略敌人的防御力，但攻击力较弱。

（3）速度爆发（Burst of Speed）：在一定时间内提高移动、攻击速度。

（4）武器格挡（Weapon Block）：在刺客使用双爪时，这个技能可以增加双爪挡住敌人攻击的几率。

（5）幻影披风（Cloak of Shadows）：使一定范围内的敌人暂时失明，以降低他们的防御力。

(6)消退（Fade）：在一定时间内大幅度增加刺客对诅咒的抵御并提搞元素防御力。

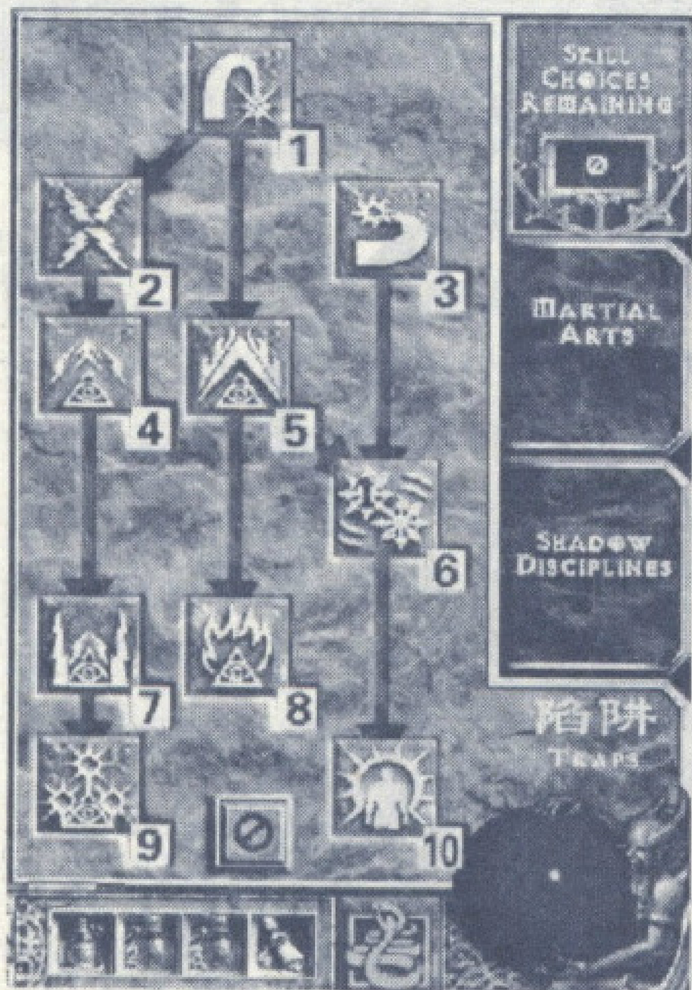
（7）幻影战士（Shadow Warrior）：刺客召唤一个自己的影子协同作战。

(8)精神冲击（Mind Blast）：在一定时间内对敌人的精神产生影响，使其眩晕或混乱。

(9)毒液（Venom）：在武器上涂毒，使武器在相当长的一段时间内拥有毒伤害。

（10）幻影宗师（Shadow Master）：是幻影战士的加强型，生命、攻、防都有提高。

陷阱技能：



(1)火焰冲击（Fire Blast）：向敌人投掷一枚火弹，不易击中，且威力较弱。

(2)电网（Shock Web）：向敌人抛出电网，但威力不大。

(3)刀阵（Blade Sentinel）：在一定时间内放出类似于回旋镖的刀片，砍杀碰到的所有敌人。



(4)闪电弹（Charged Bolt Sentry）：用闪电攻击临近的敌人。

（5）觉醒之火（Wake Of Fire）：按V字形放出5排火焰，攻击范围大。

(6)怒刀（Blade Fury）：每次发射3组飞刀攻击单一敌人。

（7）闪电陷阱（Lightning Sentry）：可向敌人发射10次闪电攻击，攻击力强。

（8）地狱火陷阱（Wake Of Inferno）：可向敌人喷射10次地狱之火，攻击力超强。

（9）死亡陷阱（Death Sentry）：向敌人发射5次闪电攻击，并可能引起尸爆。

(10)刀盾（Blade Shield）：用利刃环绕周围，对冲过来的敌人造成物理伤害。

新的物品

1.绿色套装

绿色装备的特点是当玩家凑齐了一整套时，就会得到额外的奖励属性。然而事实上想找齐一整套绿色装备是比较困难的，而且单件绿装备的功能往往还不如蓝色的魔法装备。因此暴雪顺应玩家的要求，在《毁灭之王》中将绿色装备的能力大大加强，而且不必像以前那样必须集齐完整的一套才能获得奖励属性。现在你可以在绿色装备的名称上看到“2 Set Items”、“3 Set Items”的字样，意思就是当装备了两件或3件套装中的任意装备时，就会得到相应的奖励属性。当然，装备得越多越全，奖励也就越高。不过有些套装是给专门角色使用的，其他角色会无法使用其中的一两件装备，玩家在取舍装备时应该注意到这点。

2.透明装备

在《毁灭之王》中有一些装备的外观呈半透明状，带有一定的魔法属性，它们都是Ethereal Items，可以译为一次性物品。因此它们无法被修复，随着磨损，这种装备最终将会消失。由于透明装备的这个至命缺陷，使得它只能作为过渡性装备临时使用，也许它本身就是不存在的吧。

3.合成箱与橙色装备

合成箱（Horadric Cube）是在第二场景用来组合过关物品而得到的，在《暗黑破坏神Ⅱ》中它的用途实在不大，以至于很多玩家都拿它当储存箱用。在《毁灭之王》中，暴雪不仅扩大了Cube的容积，还加强了它的功用，那就是合成橙色装备，也称手工艺品。这里提供部分装备的合成公式，供大家参考（见表3）。另外，合成箱还可以将一些物品的形态进行转换，也就是说把一些东西变成另一些东西，目前笔者已知的有以下一些公式：

1 Perfect Skull+1 Rare Item+Stone of Jordan=1 High Quality New Rare Item of the same type（1个完美的头骨＋1件稀有的物品＋约旦之石＝1件更高品



质的同类稀有物品）；6 Perfect Skulls+1 Rare Item=1 Random Low Quality Rare Item of the same type（6个完美的头骨+1件稀有物品=1件更低品质的同类稀有物品，这个合成对于规格大于3×2的物品无效）；4 Health Potions+Ruby+Magical/Set/Rare Sword=Long Sword of the Leech（4个补血瓶+任意的红宝石+任意的魔法/稀有类宝剑=吸血长剑）；3 Rings=1 Random Amulet（3个戒指=1个项链，这无疑给那些垃圾戒指带来了新的希望）；3 Amulets=1 Random Ring（3个项链=1个戒指，可使那些垃圾项链有希望获得新生）；3 Health Potions+3 Mana Potions=1 Rejuvenation Potion（3个补血瓶+3个魔法瓶=1个小回复瓶）；3 Health Potions+3 Mana Potions+1 Gem=1 Full Rejuvenation Potion（3个补血瓶+3个魔法瓶+1个任意类型的宝石=1个大回复瓶）；3 Small Rejuvenation Potions=1 Full Rejuvenation Potion（3个小回复瓶=1个大回复瓶）；3 Gems of the Same Type and Grade=1 Higher Grade Gem of the Same Type（3个同类同等级的宝石=1个更高一级的宝石）；2 Quivers of Bolts=1 Quiver of Arrows（2筒弩箭=1筒弓箭）；2 Quivers of Arrows=1 Quiver of Bolts（2筒弓箭=1筒弩箭）；1 Spear+1 Quiver of Arrows=1 Stack of Javelins（1支长矛+1筒箭=1组标枪）；1 Axe+2 Daggers=Throwing Axe（1把斧头+2把匕首=飞斧）；3 Perfect Gems+1 Magic Item=1 New Random Magic Item of the Same Type（3个任意的完美宝石+1件魔法物品=1件新的同类魔法物品）；6 Perfect Gems+1 Amulet=Prismatic Amulet（6个不同类型的完美宝石+1个项链=1件棱镜护身符）；1 Ring+1 Emerald+1 Antidote Potion=1 Viridian Ring（1个戒指+1个绿宝石+1个解毒药=1个绿色抗毒戒指）；1 Ring+1 Ruby+1 Exploding Potion=1 Garnet Ring（1个戒指+1个红宝石+1个爆炸药=1个红色抗火戒指）；1 Ring+2 Topaz=1 Coral Ring（1个戒指+2个黄玉=1个抗电戒指）；1 Ring+1 Sapphire+1 Thawing Potion=1 Cobalt Ring（1个戒指+1个蓝宝石+1个解冻药=1个青色抗寒戒指）；1 Small Shield+1 Spiked Club+2 Skulls=Small Shield of Spikes（1面小魔法盾+1个狼牙棒+2个头骨=小刺盾）；Diamond+1 Staff+1 Kris+1 Belt=Savage Bardiche（钻石+1根杖+1把短剑+1根腰带=野蛮人装备）；Wirt's Leg+A Tome of Town Portal=Secret Cow Level（援救Cain时找到的断腿+回城卷轴=秘密奶牛关，前提是必须站在第一幕的村中，并且已经将这一难度的Diablo杀死，注意每个难度只有一次机会）。



4.符咒（Charms）

符咒是《毁灭之王》中新加的物品，有大、中、小之分，都带有蓝色的附加属性。要想获得符咒提供的属性，只需将它放在当前角色的物品栏里即可。

5.神符（Rune）

神符是《毁灭之王》中新增加的一类物品（见表1），它的表面上刻着不同的字符，可以镶嵌在有洞的装备上，功用和宝石一样，都是提供附加属性的。而“神符之语”（Rune Words）则有点类似于绿色套装，但它要求的条件要比绿色套装苛刻得多。要想获得“神符之语”的奖励功能，就必须要找到“神符之语”所需要的××等级的装备，这件装备不能有任何魔法属



性，也就是说它必须是白色的。在这件装备上还必须有“神符之语”所要求的孔洞，多一个或少一个都不行。将神符按“神符之语”的规定顺序镶嵌到装备上，就可以获得一件附有“神符之语”的装备了。“神符之语”的组合公式详见表2。

关于v1.09版的一些变化

实际上，游戏中所有的装备属性都要进行一些平衡和调整，包括伤害力、装备要求以及掉下该装备所需要的玩家级别和怪物级别，还有最大的插孔数量及其他一些属性。对于这方面的改动和调整是为了保证游戏平衡，大多数改动会使装备在目前的水平上增强一点。

1.一些Unique装备和神符之语装备的名称会有所变化：这些装备的形状和样式会有一些改变，这种变化基于物品的功能——特别是Unique的特殊功能，物品的名称和形状



将更加与它们的功能相吻合。

2.女巫专用武器Orb的调整：在v1.08版中所有的Orb都有其魔法属性，这个Bug将会被修正。这个变化将会妨碍到Orb的打造、镶嵌和组合神符之语的作用。

3.寻找魔法物品的改进：这将对玩家找到Unique、Set和Rare装备产生些许影响。Magic Find的指数在寻找蓝色装备的时候将发挥全部作用，但在寻找Unique物品的时候将只能发挥其20%的作用，在寻找Rare/Set物品的时候将只能起到60%的作用。例如：如果你有增加200%获得魔法物品机会的指数，那么你寻找Unique装备的概率将会仅仅增大40%，寻找Set和Rare装备的概率将仅仅增大120%。

4.Unique和Set装备的赌博：这是一个比较大的变化，但不管怎么说，在新的版本中将允许通过赌博来获得Unique和Set装备了。不过与v1.08相比，通过赌博得到Unique和Set装备的概率将会大大降低。

5.弓的插孔数量调整：现在对于弓来说，最多只能有5个孔，这在v1.09版中将被改变。在HELL难度下找到的最高级别的弓将可能有6个插孔。

6.关于具有Ethereal属性物品的改进：这种不可修复的物品将会被强化，要比目前的情况增强50%的基本属性。不过它们依然还是不可修复的。

7.Rare物品的变化：Rare物品将至少拥有3项以上的属性，这将使垃圾黄金物品的出现概率大大降低。

8.Crafted装备的调整：在v1.09版中将会出现一些新的橙色装备的组合方式，也会增加一些只在战网上才会出现的橙色装备的组合方式。

9.神符之语的调整：将会出现一些新的神符之语，通过v1.09的升级可以使这些神符之语在单机版游戏中起作用。

10.每次杀死Countess（ACT1 Q4的BOSS）将会有很高的几率获得一个神符，不过神符的级别是有限制的。在噩梦难度下能获得的最高级神符是Dol，在地狱难度下则是Vex。

11.关于雇佣兵系统的改善：你可以通过Shift+鼠标左键单击腰带上的药瓶来为雇佣兵补充生命了。雇佣兵获得经验升级的系统将会重新定义，这个系统的变化会比较大。在v1.08版本中，雇佣兵的升级非常困难。因此，新的调整将会平衡一下雇佣兵升级的速度。另外，神符之语的装备将会在雇佣兵身上起作用（过去是不起作用的）。

12.毒系伤害的调整：毒系伤害的累计算法将会被调整。目前毒系伤害的算法是有问题的，如果在道具栏放置多个具有毒系伤害属性的Charm，将会导致很高的Damage显示，但实际效果不会那么强。新的版本将会修正这个错误，避免玩家在毒系攻击概念上的混乱。

※ 游侠创作室 幻文

97

制作	暴雪
发行	奥美
载体	CD×1
类型	角色扮演
语言	英文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

表1：神符

图示	序号	名称	所需等级	镶嵌在武器上的效果	镶嵌在防具上的效果
	01	El	11	视野+1、攻击等级+50	视野+1、防御力+15（盾牌：提高防御几率）
	02	Eld	11	对付不死系敌人攻击等级+50并造成175%伤害	耐力消耗减慢15%
	03	Tir	13	每杀一个敌人魔法+2	每杀一个敌人魔法+2
	04	Nef	13	震退敌人	对付远程敌人防御力+30
	05	Eth	15	对象防御−25%	魔法恢复速度+15%
	06	Ith	15	最大伤害+9	将受到的伤害15%转为减少魔法值
	07	Tal	17	持续1秒的毒系攻击+20	防毒+30%（盾牌：防毒+35%）
	08	Ral	19	火系伤害+5~30	防火+30%（盾牌：防火+35%）
	09	Ort	21	电系伤害+1~50	防电+30%（盾牌：防电+35%）
	10	Thul	23	冰系伤害+3~14	防寒+30%（盾牌：防寒+35%）
	11	Amn	25	击中敌人生命+7%	攻击者受到反伤害+14
	12	Sol	27	最小伤害+9	所受物理伤害-7
	13	Shea	29	武器攻击速度+20%	打击恢复速度+20%（盾牌：快速防御等级+20%）
	14	Dol	31	受攻击的敌人有25%的几率被吓跑	补充生命+7
	15	Hel	—	降低装备要求20%	降低装备要求15%
	16	Po	35	活力+10	活力+10
	17	Lum	37	精力+10	精力+10
	18	Ko	39	敏捷+10	敏捷+10
	19	Fal	41	强壮+10	强壮+10
	20	Lem	43	杀死敌人得到的钱数+75%	杀死敌人得到的钱数+50%
	21	Pul	45	对付恶魔系敌人攻击等级+100并造成175%伤害	防御力+30%
	22	Um	47	敌人伤口有25%的几率变大	四防+15%（盾牌：四防+22%）
	23	Mal	49	阻止敌人医疗	所受魔法伤害-7
	24	Ist	51	获得魔法物品的几率+30%	获得魔法物品的几率+25%
	25	Gul	53	攻击等级+20%	防毒上限+5%
	26	Vex	55	击中敌人魔法+7%	防火上限+5%
	27	Ohm	57	伤害+50%	防冰上限+5%
	28	Lo	59	致命一击出现几率20%	防电上限+5%
	29	Sur	61	使击中的目标失明	最大魔法值+5%（盾牌：魔法值+50）
	30	Ber	63	决定性一击出现几率20%	所受伤害-8%
	31	Jo	65	冻结目标	最大生命值+5%（盾牌：生命值+50）
	32	Cham	67	忽视目标防御	不会被冻结
	33	Zod	69	永不损坏	永不损坏

表2：神符之语

神符之语名称	所需神符	所需装备及装备等级	神符之语的效果
Ancient'sPledge（古代的誓约）	Ral、Ort、Tal	Shield（盾）21级	防寒加43；防火、电、毒加48；所受伤害10%变为魔法；加50防御
Black（黑暗）	Thul、Po、Nef	Club、Hammer、Mace（棍子、锤子）21级	可施展12次4级尸爆术；加40至命一击率；魔法伤害减2；伤害加120；攻击等级加200；攻击速度提高15%；加3-14冰系伤害；活力加10；震退敌人
Honor（荣耀）	Amn、El、Ith、Tir、Sol	Flail、Spear、Axe、Maul-、Scepter、Sword（各种近战武器）27级	伤害加160；攻击等级加250；最大和最小攻击加9；25%几率出现致命一击；每击中一次敌人吸取7点生命；所有技能加1；每杀死一个敌人魔法加2；视野加1；补充生命10；强壮加10
HolyThunder（圣雷）	Eth、Ral、Ort、Tal	Scepters（权杖）23级	可施放60次7级链闪；目标防御-25；伤害+60；持续1秒的毒系攻击加20；防电上限加5%；防电加60%；电系伤害加21-110；火系伤害加5-30；神圣打击加3；对付不死系敌人增强150%伤害
King'sGrace（国王的恩典）	Amn、Ral、Thul	Sword、Scepters（剑、权杖）23级	伤害加100；防御加150；对付不死系敌人攻击+100；对付不死系敌人增强伤害150%；对付恶魔攻击等级加100；对付恶魔伤害增强200%；每击获得生命7点；持续3秒的冰系伤害加3－14火系伤害加5－30
Leaf（叶）	Tir、Ral	Stave（女巫法杖）19级	火系伤害加5－30；每杀死一个敌人魔法加2；火系技能加3；防冰加33；地狱火加3；火弹术加3；热情加3
Lionheart（雄狮之心）	Hel、Lum、Fal	BodyArmor（盔甲）41级	装备要求减15%；伤害+20；四防加30；打击指数加50；精力加10；活力加20；敏捷加15；强壮加25
Lore（传说）	Ort、Sol	Headgear（头盔）27级	所有技能加1；每杀死一个敌人魔法加2；受到的伤害减7；防电加30；精力加10；光亮加2
Malice（恨）	Ith、El、Eth	Mace、Sword、Claw、Pol-earm（各种近战武器）15级	伤害加33；最大伤害加9；攻击等级加50；100%使敌人伤口扩大；敌人防御和命中减100；防止怪物医疗；目标防御减25；生命持续减5
Melody（旋律）	Shae、Ko、Nef	Bow、Xbow（弓）39级	对付不死系敌人时增强生命400%；伤害加50；敏捷加10；攻击速度加20%；震退敌人；弓系技能加3；慢速攻击加3；躲避攻击加3；引导攻击加3
Memory（回忆）	Lum、Po、Sol、Eth	Stave（女巫法杖）37级	对不死系生物+150%伤害；+3女巫技能；增快施法速度33%；增加最大Mana值20%；能量盾加3；力场加2；魔力加10；活力加10；最小伤害加9；防御加50%；减少目标防御25%；魔法伤害减7
Nadir（深渊）	Nef、Tir	Headgear（头盔）13级	可施展9次13级的暗影术；防御加50；每杀死一个敌人魔法加2；光亮度减3；对付远程敌人伤害加30；防御等级加10；强壮加5；打死怪物得到的钱减33%
Radinance（光辉）	Nef、sol、Ith	Headgear（头盔）27级	受到伤害的15%变为失去魔法；防御加75；受到魔法伤害减3；受到物理伤害减7；对付远程敌人防御加30；魔法加33；精力加10；活力加10；光亮度加5
Rhyme（韵）	Shae、Eth	Shield（盾）17级	不被冰冻；快速防御加40%；格挡几率加20%；魔法再生快15%；四防+25；魔法物品几率加25%；杀死敌人得到金钱加50%
Silence（沉默）	Dol、Eld、Hel、Ist-、Tir、Vex	AllWeapons（各种武器）55级	伤害+200；对付不死系敌人增强伤害175%；对付不死系敌人攻击等级加50；每杀死一个敌人魔法加11；使击中的敌人失明；打击恢复快20%；所有技能加2；四防加75；攻击速度加20%；每杀死一个敌人魔法加2；被打中的敌人有25%几率吓跑；装备要求减20%；魔法物品几率加3
Smoke（烟雾）	Nef、Lum	BodyArmor（盔甲）17级	可施展18次6级虚弱术；打击恢复加20%；光亮度减1；防御加75；四防加50；对付远程敌人防御加280；精力加10
Stealth（秘密）	Tal、Eth	BodyArmor（盔甲）17级	打击恢复及奔跑速度加25%；魔法伤害减3；魔法再生速度加15%；防毒加30；最大耐力加15；敏捷加6
Steel（钢铁）	Tir、El	Sword、Axe、Flail、Mace（剑、斧、锤）13级	伤害加20；最大、最小伤害加3；攻击等级加50；50%使敌人的伤口扩大；视野加1；每杀死一个敌人魔法加2；攻击速度加25%
Strength（力量）	Amn、Tir	Claw（爪等近战武器）25级	伤害加35；25%几率出现决定性打击；每杀死一个敌人生命加7；每杀死一个敌人魔法加2；活力加10；强壮加20
Venom（毒液）	Tal、Dol、Mal	AllWeapons（各种武器）49级	加20毒伤害，持续一秒；+25%几率使被击中的怪物逃走；防止怪物回血；忽略目标防御；使7%的伤害转化为消耗魔法；可施展27次15级尸爆术
Wealth（财富）	Lem、Ko、Tir	BodyArmor（盔甲）43级	从敌人身上额外获得300%金钱；加100%几率获得魔法物品；每杀一敌加2点Mana；敏捷加10
White（苍白）	Dol、Po	Wand（法杖）35级	+25%几率使被击中的怪物逃走；+10活力；+13点Mana；+3法师毒骨技能；法师骨护甲技能加3；法师骨矛技能加3；法师支配骷髅技能加3；魔法伤害减4；施法速度加20%
Zephyr（西风）	Ort、Eth	Bow、Xbow（弓）21级	在被攻击时有7%的几率施放Slvl1Twister；伤害加33；电系伤害加1-50；攻击速度加25%；目标防御减25；奔跑速度加25%；防御加25；攻击等级加66

表3：手工艺品合成表

名称	合成公式1（Normal）	合成公式2（Elite）
Hit Power Helm	Magic Full Helm（头盔）+El Rune（神符）+A	Magic Giant Conch+Amn Rune+A
Hit Power Boots	Magic Chain Boots（靴）+Eld Rune+A	Magic Boneweave Boots+Sol Rune+A
Hit Power Gloves	Magic Leather Gloves（手套）+Tir Rune+A	Magic Bramble Mitts+Shae Rune+A
Hit Power Belt	Magic Light Belt（腰带）+Nef Rune+A	Magic Vampirefang Belt+Dol Rune+A
Hit Power Shield	Magic Gothic Shield（盾）+Eth Rune+A	Magic Ward+Hel Rune+A
Hit Power Body	Magic Light Plate（甲）+Ith Rune+A	Magic Archon Plate+Po Rune+A
Hit Power Amulet	Magic Amulet（项链护身符）+Tal Rune+A	Magic Amulet+Lum Rune+A
Hit Power Ring	Magic Ring（戒指）+Ral Rune+A	Magic Ring+Ko Rune+A
Hit Power Weapon	Any Weapon（武器）+Ort Rune+A	Any Weapon+Fal Rune+A
Blood Helm	Magic Great Helm+El Rune+B	Magic Spired Helm+Amn Rune+B
Blood Boots	Magic Light Plated Boots+Eld Rune+B	Magic Mirrored Boots+Sol Rune+B
Blood Gloves	Magic Heavy Gloves+Tir Rune+B	Magic Vampirebone Gloves+Shae Rune+B
Blood Belt	Magic Belt+Nef Rune+B	Magic Mithril Coil+Dol Rune+B
Blood Shield	Magic Tower Shield+Eth Rune+B	Magic Aegis+Hel Rune+B
Blood Body	Magic Field Plate+Ith Rune+B	Magic Kraken Shell+Po Rune+B
Blood Amulet	Magic Amulet+Tal Rune+B	Magic Amulet+Lum Rune+B
Blood Ring	Magic Ring+Ral Rune+B	Magic Ring+Ko Rune+B
Blood Weapon	Any Weapon+Ort Rune+B	Any Weapon+Fal Rune+B
Caster Helm	Magic Mask+El Rune+C	Magic Demonhead+Amn Rune+C
Caster Boots	Magic Boots+Eld Rune+C	Magic Wyrmhide Boots+Sol Rune+C
Caster Gloves	Magic Chain Gloves+Tir Rune+C	Magic Vambraces+Shae Rune+C
Caster Belt	Magic Heavy Belt+Nef Rune+C	Magic Troll Belt+Dol Rune+C
Caster Shield	Magic Small Shield+Eth Rune+C	Magic Luna+Hel Rune+C
Caster Body	Magic Plate Mail+Ith Rune+C	Magic Hellforge Plate+Po Rune+C
Caster Amulet	Magic Amulet+Tal Rune+C	Magic Amulet+Lum Rune+C
Caster Ring	Magic Ring+Ral Rune+C	Magic Ring+Ko Rune+C
Caster Weapon	Any Weapon+Ort Rune+C	Any Weapon+Fal Rune+C
Safety Helm	Magic Crown+El Rune+D	Magic Corona+Amn Rune+D
Safety Boots	Magic Greaves+Eld Rune+D	Magic Myrmidon Greaves+Sol Rune+D
Safety Gloves	Magic Gauntlets+Tir Rune+D	Magic Ogre Gauntlets+Shae Rune+D
Safety Belt	Magic Sash+Nef Rune+D	Magic Spiderweb Sash+Dol Rune+D
Safety Shield	Magic Kite Shield+Eth Rune+D	Magic Monarch+Hel Rune+D
Safety Body	Magic Breast Plate+Ith Rune+D	Magic Great Hauberk+Po Rune+D
Safety Amulet	Magic Amulet+Tal Rune+D	Magic Amulet+Lum Rune+D
Safety Ring	Magic Ring+Ral Rune+D	Magic Ring+Ko Rune+D
Safety Weapon	Any Weapon+Ort Rune+D	Any Weapon+Fal Rune+D
Deadly Helm	Magic War Hat+Lem Rune+E（只能在每个月的1－7号合成）	
Deadly Boots	Magic Demonhide Boots+Pul Rune+E（只能在每个月的8－14号合成）	
Deadly Gloves	Magic Sharkskin Gloves+Um Rune+E（只能在每个月的15－22号合成）	
Deadly Belt	Magic Demonhide Sash+Mal Rune+E（只能在每个月的23－31号合成）	

A＝Perfect Sapphire（完美蓝宝石）+Magic Jewel（宝石）　B＝Perfect Ruby（完美红宝石）+Magic Jewel
C＝Perfect Amethyst（完美紫宝石）+Magic Jewel　D＝Perfect Emerald（完美绿宝石）+Magic Jewel
E＝Perfect Skull（完美的头骨）+Magic Jewel

新仙剑奇侠传



编者的话：《仙剑奇侠传》，这个培育了中华大地几乎所有游戏人的游戏，对于玩家来说有一种最独特的意义，它的内涵已经不止是一个游戏那么简单。如今我们再度盼来了《新仙剑奇侠传》，只是这部"仙剑"怎一个"新"字了得。



游侠创作室 ALI：当那如凄如诉的背景音乐再次响起的时候，近几年来所有的美好幻想、美丽憧憬在那瞬间顷刻成为泡影，只留下我呆呆地注视着这款《新仙剑奇侠传》，深深地理解了关于"新"的最新解释！

《仙剑奇侠传》，它应该是一种游戏精神的象征，就算是它的缔造者大宇公司，也没有权力去破坏它的形象。就在这几年间，我们自听说《仙剑奇侠传》这个传奇将会继续的时候，曾经是多么地热切盼望，无数的想象出现在脑海中，似乎过去《仙剑奇侠传》带给我们的美好光阴将会重现！然而，我们错了，这是一个完全商业化并且商业化得非常贪婪的产品。



故事情节不变，我想这并非是主要的，所有玩家的怨言也并非来自于此，记得以前也有各种冠名以"新"的游戏，都是以前的故事情节。但是我们所认同的故事不变，我想还是在故事主线上的，而并非《新仙剑奇侠传》中甚至在相同的地方找到相同的道具那样的"不变"。这个"不变"还表现在，固执地坚持键盘操作，固执地坚持"踩地雷"方式，固执地坚持着故事发展甚至是一句小小的对白也没有变化……

而唯一的变化是在给玩家制造麻烦上。首先是游戏的大容量。作为一个资深的玩家我不能理解这样的制作水准，把原来仅仅28M的游戏扩充为1.83G，而在游戏中增加的只是3D化的造型（并且这种3D化还非常简陋且充满锯齿和贴图错误）；其次是大幅度提高游戏的基本硬件要求，在我的PⅢ、256M内存、GeForce2显卡的机器上，游戏速度慢得不能忍受，真的不能理解我可以完美运行国外那种号称硬件要求已经到达极点的如《沙丘3000》的游戏，却不能完美运行这个3D化做得很粗糙的"新"游戏。

商业化的结论就此得出，分析原因就是，明年大宇才会有真正的《新仙剑奇侠传》，也就是《仙剑奇侠传Ⅱ》，而现在这个《新仙剑奇侠传》和那款《仙剑奇侠传95版》是同一个意思，看来所有玩家都落入了这个圈套中。而关于游戏大容量的解释也很明显了，并非是在无奈之下才出现这个4CD的，而完全是为了防止盗版。

如此大容量的游戏却是BUG无数，就让我们来看看游戏说明书中的几条吧：

——我们对于某些玩家玩《新仙剑奇侠传》会有不正常当机的问题出现，感到非常的抱歉，因为某些电脑的硬件与系统会与游戏程式冲突。

——此款游戏是针对微软 Windows 95/98作业系统进行开发与测试，尚无法正常支援微软公司的 Windows Me/2000/NT/XP 等操作系统。

——事实上，本游戏的操控完全使用键盘，不支援鼠标。

于是，我个人的游戏经历显得比较痛苦，也许会有很多朋友和我一样吧。首先在一台老机器（PⅡ366）上安装了游戏，速度很慢，实在无法忍受；于是换机器，换上我新升级的机器（PⅢ、256M内存、GeForce2显卡），速度可以忍受，但是却经常无故退出游戏，这才



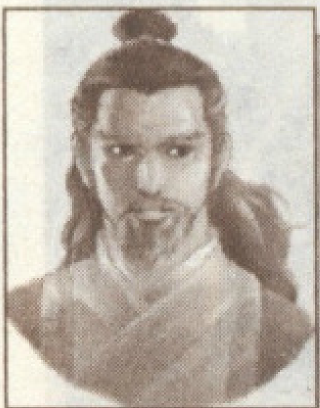


发现是Windows 2000不兼容；于是再换系统，Windows 98第二版，游戏玩家的最爱系统，顺利运行一直到游戏中的苏州，在看到美丽的月如小姐时，再次无故退出。于是我找出了当年的DOS版本，在小小的28MB的游戏中找回了平衡，也许我的电脑配置是说明书中所说的“某些电脑的硬件与系统会与游戏程式冲突”吧！



游侠创作室 鲁西法： 对于大宇近来骗钱的做法实在是有点无可奈何，先是出了个《新天使帝国》，接着又出了这个《新仙剑奇侠传》。对于画面这里不再多说，毕竟游戏引擎是《轩辕剑Ⅲ》的；对于音乐同样不再多说，因为相信时至今日很多玩家还对那优美的旋律记忆犹新。这里主要说说剧情，《新仙剑奇侠传》可说是没做多大改动。这点不知说好还是不好，但是游戏中的对白说了上句我就能对出下句，这就有点……操作也是个问题，游戏只支持手柄和键盘。在一鼠走天下的今天实在是太麻烦了，要和一些NPC对话还要不断调整位置，不然急死你。

不过对于那些想重温“仙剑”的老玩家或错过了老“仙剑”的新玩家都该一试。然而同样的结尾是否还会引起你的共鸣？



游侠创作室 天丝： 在现在华人的游戏界里谁敢新瓶装旧酒，还那么理直气壮，照样可以弄个地转天翻，我看也只有狂徒的“仙剑”了。不管在哪个论坛，在哪本杂志还是哪个孤巷聊井，“仙剑”的大名总是不绝于耳。为什么？除了它是早期中文角色扮演游戏的扛鼎之作以外，还有什么？是多年来养成的习惯惰性，还是多年欠滋润的中国游戏环境使然？但这不能不令人感到无奈。

狂徒怎么了，他们推出“仙剑”有多少年了，难道真的已经才思枯竭了吗？看他们的其它作品，那笑傲江湖的大侠之气照样还浮于纸面，可怎么到了关键时就像个小老头，晃着脑袋，大谈世事无常。不可理解！

让我在这里打个比方：如果这个世界上只剩他们一个制作小组，就像这个世界只剩一个男人（或是女人），那么在没有竞争的情况下，他（她）还是很有吸引力的，只是现在这个诸侯逐鹿的情况下还允许这种怠慢和固步自封吗？



游侠创作室 毛毛虫： 1.容量太大，1.8G四张盘都要装（一点都不浪费）；安装速度也很慢，要20多分钟。

2.游戏内容方面，虽然在游戏的某些剧情方面做了些更改，但是感觉并不是很理想。游戏的迷宫也比以前大了很多（都有些变态，好晕啊）。

3.游戏的背景图还可以，人物在行走运动时感觉不如《轩辕剑Ⅲ》；再一点就是人物图像感觉也不如《轩辕剑Ⅲ》做得好，李逍遥画得还不如以前的帅，感觉傻傻的，长成这个样身边的女孩还这么多，他还不如一头撞死得了。



4.音乐方面，虽然游戏中的音乐延续了原来的风格，但是“新仙剑”嘛应该多少有点新东西；再就是一遇到敌人就“啊啊”来一声，声音奇难听，迷宫走得那么烦，再听到这种叫声我都要跳楼了。

5.结局就加了几句话，什么李逍遥蜀山掌门人……后来看见灵儿什么的，比较失望。

如果说这么长的时间等的是这样的游戏作品的话我宁愿放弃。



游侠创作室 飞雷： “仙剑”从95年发行至今，赚取了无数人的眼泪（也赚取了不少钱）。现在，它改头换面后又回来了！全新的画面、不变的剧情，在这盛夏将再一次让你领略到一男三女悲壮的爱情故事。游戏既然是打着“新”字开头，那画面是没得说了——真彩16位，比以前的256色不知要好多少倍。但这也在情理之中，现在还会有人出256色画面的游戏吗？当然，游戏中各个场景都（只好）重新绘画了。但不知为什么把我们的男主角“李逍遥”李大侠画得像个低能儿？这样子也能泡到3个靓妞？人物走起路来有点飘，那就跑吧（双击同一方向键），只要你

一直跑时不撞到墙就行了；音乐当然好听啦，可是有时会断断续续，我可是PⅢ667、128MB、40GB的机子呀；战斗时还是一样，可各类符的威力变小了，以前可以攻击敌方全体，现在只能单独攻击了。还加了些其它的剧情，我看这还不都是一样——故意拖延玩这个游戏的时间！最后的结局也有多个了，可喜剧的结果是一样的，但每一个悲剧都不一样。商业味太重了！为了迎合玩家的口味做个新瓶装一下旧酒，再向那些玩家收钱。一个相同的游戏可以卖3次（DOS版、WINDOWS版、新版）！有时间为什么不想想“仙剑Ⅱ”该怎么做、做些什么，而在这个老游戏中绞尽脑汁呢？我不想再说什么了……



游侠创作室 GTN：说实话，我很迷恋“仙剑”，老“仙剑”给我了多少感动，使得我打了不下五六遍。总相信大宇水平不会差，特别是在玩了《轩辕剑Ⅲ外传——天之痕》后，我更是对“新仙剑”充满了期待。但当我玩了之后才发现自己是多么的主观、多么的幼稚。恐怖的安装容量，换来的却是进入某个场景时疯狂地读硬盘，我好心疼我的硬盘啊！所谓改进化的方向控制，怎么用怎么别扭；最后不得不提弱智的画面，太傻了，我玩过那时移植过SS的仙剑，那个日化的画风多漂亮……Uninstall，拿出Win98版的老“仙剑”，重新去找回我的童话……



游侠创作室 天翔：对于“仙剑”迷来说，2代我们已经等了6年，我们要的是真正全新制作剧情的“仙剑”2代，只有这样多年的等待才是值得的。在此之前，你们完全可以企划再企划，研究再研究，然而你们却选择了以新瓶旧酒这最让游戏迷反感的手段来敷衍我们玩家。在玩了“新仙剑”后，失望、气愤骤然而生！

这个“新”字算是让我对字典里的解释有了重新的认识。“新仙剑”根本就和老“仙剑”是一个游戏，虽然它的画面变漂亮了，但故事情节一样（而且优于前作的画面也用的是《轩辕剑Ⅲ》的引擎，并非重新制作的）。至于那些旧作中的“光荣传统”则毫无保留地继承下来：不支持鼠标，所谓的8个方向键令操作更加麻烦，和NPC对话要调整位置；迷



宫超大，这招显然是想拖延游戏时间；敌人超多，也是同样的作用！而且游戏的对白几乎和老“仙剑”一样，毫无新鲜感可言。前作中的李逍遥长得的确不



错，但“新仙剑”里的李逍遥就有点呆板了，木头木脑，实在让人怀疑美工的审美角度是不是来了个大变样。至于制作组竭力宣称的多结局也纯属噱头，游戏中并没有多线式的剧情。老“仙剑”的结局才是最为人津津乐道的，因为在它之后有很多游戏都玩起了主角牺牲这招。关于游戏的音乐，总算是没有变质，依旧那么好听。那么我们等了这么多年，难道只是想听音乐吗？我实在是感到彻底绝望了，“仙剑Ⅱ”？哼！基于这次“新仙剑”的表现，我是不会期待了，不值得！

唉，不知不觉说了那么多，实在是因为久积在心的愿望竟然被一盆冷水灌顶所致。对于我们这些等待“仙剑”6年的玩家来说，真的是无法掩饰心中的痛苦和愤怒，所以语调尖锐也就不足为奇了。最后真心希望大宇好自为之，不要再伤玩家的心了。



游侠创作室 CX：当笔者得知狂徒小组将要制作“新仙剑”时，就对制作这个游戏的必要性产生怀疑，用狂徒的话来说，此举是应广大玩家的强烈要求，笔者对此却不这么看，可以说狂徒之所以推出这个作品在很大的程度上是为了在“仙剑”这个题材上榨干油水。

在人物肖像方面笔者个人认为比较失败，总体有一种美女不美、帅哥不帅、其他人物不伦不类的感觉，与原作的人物对不上号，肖像缺乏立体感。画面给笔者的感觉不如《天之痕》，甚至连场景的绘制上也有一定的偏差。当战斗时笔者还是看到了与当年“仙剑”如出一辙的模式，如果说当年这种看上去过得去的战斗模式，在今天看来是如此的幼稚，笔者仅仅是经过了一

场战斗之后就对游戏战斗模式产生了厌倦感；而当年令人心醉的音乐如今听起来也已不再动听，反正这个“新仙剑”给笔者带来的尽是失望。



游侠创作室 HAPIII： 一个中文游戏的续集能够受到如此程度的期待，除了智冠那个永远都不会问世的《东方不败》，就只有经典RPG的续集《仙剑奇侠传Ⅱ》了。但是玩家们等来的这个《新仙剑奇侠传》却是一个“1.5”版本的“仙剑”，游戏只是将画面分辨率和发色数提高了，剧情、对话、场景几乎都原封未动，那个“新”字似乎只能从表象上寻觅，内涵的变化根本找不到。踩地雷的优良传统是舍不得放弃的，复杂的迷宫也是万万不能缺少的，否则



还能算是中文RPG吗？6年前的《仙剑奇侠传》完全靠键盘操作，而6年后的《新仙剑奇侠传》依然不支持鼠标。既然不是3D游戏，45度的转身只会让游龄不长的玩家感到不可思议。估计许多玩家和我一样，对大宇的游戏寄予了厚望和深情，因此尽管目睹了一个又一个大宇的精品系列坠落，依然痴心不改。而今“仙剑”是大宇硕果仅存的一面大旗了，大宇再也输不起了，这种患得患失的心态其实由来已久。《仙剑奇侠传Ⅱ》如果取得成功，无疑会大大提高大宇的知名度，再造辉煌；反之，则会将大宇推入万劫不复的境地，所以大宇迟迟不敢启动开发计划，只能先推出一个改良版本。《仙剑奇侠传》有过多少版本都已经说不清了，每一个版本居然都能够畅销不衰，不能不说是奇迹了。相信这次的版本同样能够掀起购买的热潮，但是不得不对大宇的制作水平产生疑问，以前不多见的BUG、音乐不连贯的现象、奇慢无比的读盘速度、场景转换的等待时间等等都是证据。由此还能联想到《新天使帝国》、《轩辕伏魔录》的糟糕表现，难道大宇没有能力驾驭如今的游戏开发技术？最遗憾的就是再也找不到当时对片头动画音乐的那种如遭雷击的震撼感受了。



游侠创作室 ReDsUn： 首先来说说曾经让我们心动的剧情和游戏内容。在“新仙剑”中，制作小组在保持原来剧情的基础上，增加了不少分支情节和剧情。相信制作小组在本意上是希望玩家在重新领略那优美动人的故事的同时，能够在其原来故事的基础上进行一些新的冒险经历，以及为将来的“仙剑Ⅱ”做相应的铺垫。但事实表明，新加入的情节并没有达到要求的初衷，反而显得拖沓，画蛇添足，笨拙的追加剧情，倒不如原作来得流畅自然。同时，在剧情的发展和表现方面显得苍白单薄，没有完全体现出原作的魅力。

“新仙剑”把原作中的“缺点”彻底发扬光大，也就是那无穷无尽的“地雷”和混乱的迷宫。打之不尽的敌人让你寸步难行、焦头烂额，而最让人头痛的迷宫，比原作更加复杂和庞大，会让你烦躁至死。几乎所有的游戏时间全花在了走迷宫和战斗上，根本没有机会去享受剧情，破坏了整个游戏剧情发展的连贯性。相信会有不少慕“仙剑”之名而来的新玩家，在如此地雷和迷宫的挑战下望而却步。

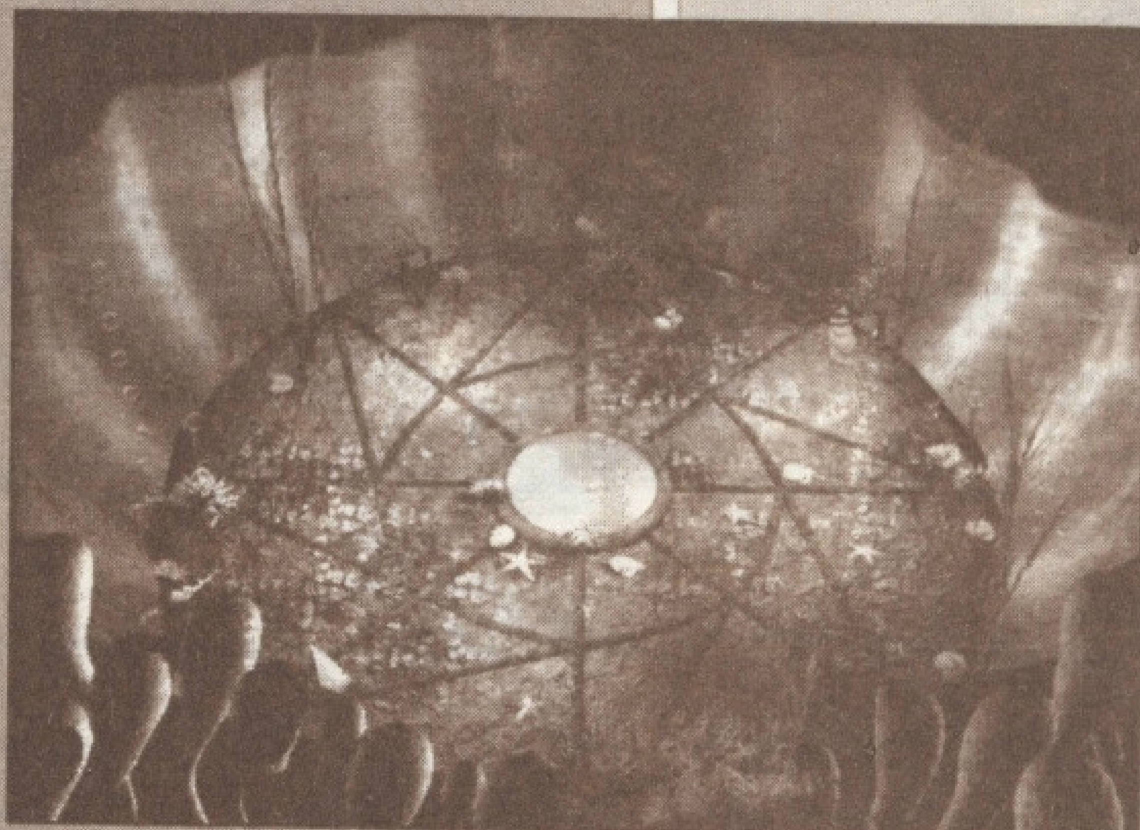
再来说说“新仙剑”的图形和音乐。没错，游戏采用了新的图形引擎，用色彩绚丽的真彩色取代了从前粗糙的256色，重新绘制的场景和人物在视觉上的确比原作舒服耐看，相对也带来了巨大的安装文件，音乐仍是沿用原作中的旋律，并相应增加了几首配乐，不能让人理解的是游戏居然没有采用时下流行的CD音源，而用了占据极大空间的MP3＋WAV的音源格式，所有的这些导致了《新仙剑奇侠传》4CD的容量以及1.8G的海量硬盘安装空间。相信真正能让游戏畅快运行的配置要比眼下流行的真3D游戏还要高。所有这些，不得不让我们这些“仙剑”迷感到悲哀和失望，为了追求华丽的图形外表而丧失了原作的精神所在。

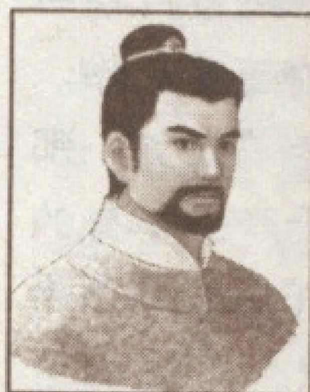


最后，笔者认为，如果你是一个骨灰级的“仙剑”迷，《新仙剑奇侠传》还是值得你去购买和珍藏的，但是要再次领略那优美的剧情，还是找出6年前的《仙剑奇侠传》去回味吧。



游侠创作室 幻文：迷宫，又见迷宫！历尽了艰辛万苦笔者终于拿到期待已久的《新仙剑奇侠传》，一股废寝忘食将之爆机的冲动油然而生。可玩了一天却刚打到第二个迷宫——将军墓，一个小时绕来绕去居然没有找到出口，而且中途在踩下某些机关或打开某些宝箱时，无数敌人会从天而降，面对这么烦人的一群苍蝇，我作出了明智的抉择：放弃。6年前当我还只是偶尔看看游戏杂志的黄毛小子时，《仙剑奇侠传》就在我的心中埋下了名字，每每看到书上夸它如何的浪漫凄美、催人泪下，不玩“仙剑”就不算电脑玩家时，我就暗下决心以后一定要爆机。但真正打通后，我却没有流泪，也没有激动，甚至连一点喜悦都没有，唯一的感觉就是疲倦，要不是为了还愿，我真撑不下去，投入到这种虚假的爱情冒险中真让人腻烦。但毕竟这几年还是有不少人死守这块阵地，所以在玩“新仙剑”时，笔者就想重新体会一下它的魅力。在进入游戏之前，一系列的演示、动画都透着一股子商业气息，而内涵却一般般，让玩家颇为失望；在音响上，“新仙剑”的进步并不大，人物只会在少数情况下出声，但也只不过是“哈！”、“呀！”的叫喊，而敌人的声音就更刺耳了，根本就没有多大改进。而且笔者认为“新仙剑”的迷宫和战斗都变得更加复杂了，难道狂徒就是为了增加游戏时间而让玩家不仅面对熟悉的情节，还要面对频繁的迷宫这个敌人？毕竟狂徒是一个曾经创造了辉煌的小组，我们这些老玩家对它自然是高标准、高要求。而现在，他们不把全部精力投入到“仙剑Ⅱ”的开发中，还只是一味地抱着金饭碗骗钱，许多玩家也会作出跟我一样的选择的。再见浪漫的爱情，再见无聊的迷宫，再见亲爱的朋友……但愿再见到你们时会让人心悦诚服。





游侠创作室 愤怒的摩西：说句老实话，大宇这次赚得蛮黑的；

说句老实话，1.8G四CD的容量做成这样蛮失败的；

说句老实话，我还是会一步一步慢慢地将这个游戏通关的。

曾经玩过DOS版“仙剑”的玩家，其实每个人心中都有他（她）的一个“仙剑”，不管是好是坏，依然有那份感动。

玩了三分之一后，我发觉如今这款游戏只有一点是值得我再一次玩下去的，那就是它使我想起了95年玩“仙剑”时的心情。每一个场景，每一个人物都使我想起了以前，这使我对新“仙剑”有了一份特殊的感情。

狂徒的美工越来越厉害了，把一个开场动画做得几乎完美无缺。而到了游戏中的画面，可又让我失望之极，感觉游戏中好像换了一批美工，比起《轩辕剑Ⅲ外传——天之痕》来说差远了；操作上我也不敢恭维，流畅度还不如95版的呢；人物造型僵硬，移动就像在飘。如果不是沿用“仙剑”这样的题材做背景的话，其受欢迎程度可想而知。



游侠创作室 西风飘流：《新仙剑奇侠传》的“新”字怎么理解呢？这里的新不是“新的仙剑”的意思，而是“新人的仙剑”了。不变的剧情对我们来说已经倒背如流，那些繁杂的迷宫我们也已轻车熟路，我们需要“仙剑”唯一的理由是当年的感情。传说中的完美结局在这个版本中存在吗？似乎可能性为零。当年那些近似变态而又让人魂牵梦绕的迷宫已经变得简单了，只要你走，每条路不是箱子就是出口，当年弟兄们在从机房出来的回家路上，互相看着熟悉的街景直冒冷汗：这条路怎么这么眼熟？好像走过呀！要不走那边试试？这样的情形似乎再也不会发生了。“新人的仙剑”如果不能带给我们这些永远不能抹去的感觉，那么它的上市还有什么意义？它的最大作用似乎只是我们拿着刚花69元买的《新仙剑奇侠传》互相怀念当时的感觉，大家唏嘘感慨，然后什么也不会发生。大宇无可厚非的商业行为已经伤害了我



们的信念！这款游戏只推荐没有玩过“仙剑”或者玩过“仙剑”但被迷宫吓倒的玩家购买，并且建议在玩它的同时，最好有一位以上深受折磨的老玩家陪同，以便体会当年“仙剑”的动人之处。

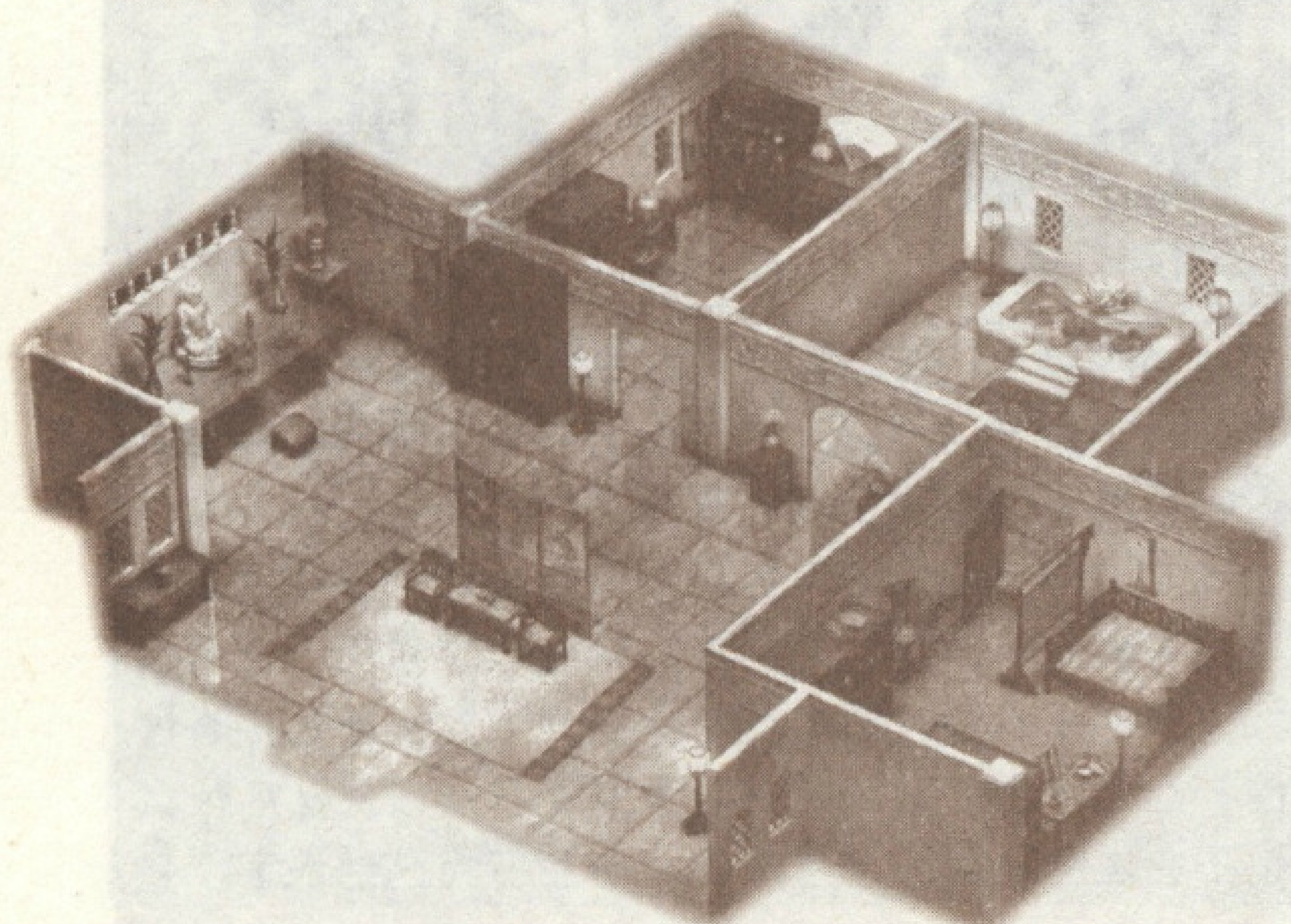


游侠创作室 自由骑士： 如果说“新仙剑”是“仙剑”的完美版的话，那么它的完美只体现在了外表上，宏伟的镇妖塔，华丽的攻击画面的确能给迷恋于初代的玩家带来一丝震撼，但这仅仅只是与初代的自身相比较，在武侠RPG泛滥的今天这种画面对玩家来说已经是司空见惯了。要是“新仙剑”能狂卖的话，倒是能为硬盘业的发展带来一点贡献。

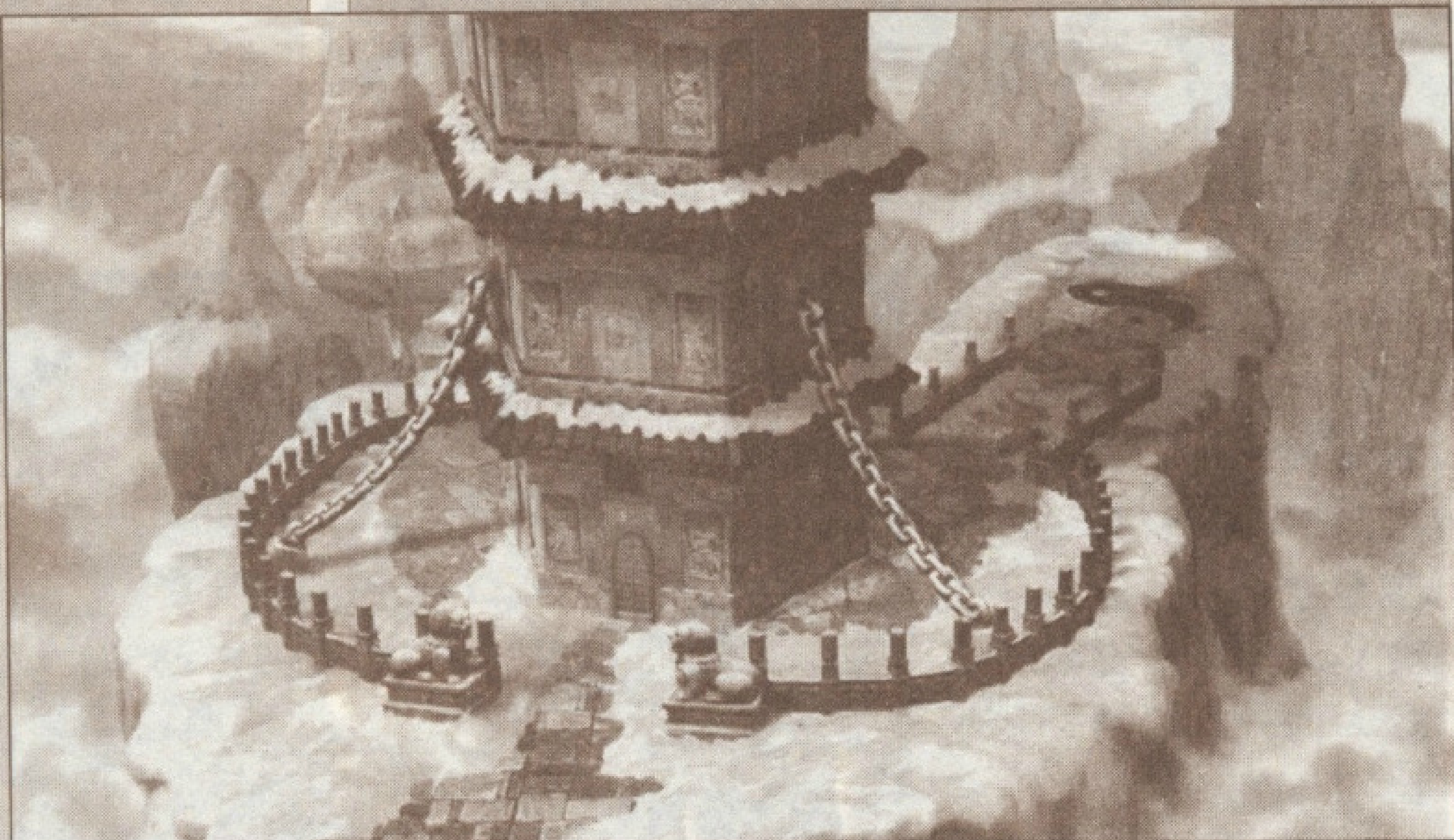
最后说一件不幸被我看到的关于玩家向商家要求退换“新仙剑”的真事。一位刚买了正版“新仙剑”的玩家向零售商提出调换，理由是拆封后就发现包装盒内光盘架断裂；商家则认为盘片质量没有问题，不影响使用所以不予调换。于是玩家强调：就是因为注重包装才买了正版，不然与盗版有何区别。商家无语，但坚持不换。正版的售后服务竟还不如盗版，实在令人惋惜。



游侠创作室 LEN： 首先映入我眼帘的是几乎完美的片头动画，激动得我差点流泪。在目不转睛地看完片头动画进入游戏后，之前的“激动得差点流泪”顷刻间变成了“气得欲哭无泪”了：美少年李逍遥变成了傻小子，游戏画面粗糙、简陋；满屏的锯齿和贴图错误使我不忍心看下去。但是出于对“仙剑”的热爱，我还是爆了它！



可是人物实在太难看了，原来充满立体感的头像都扁了，更可气的是俊男变弱智，美女变胖猪（夸张



了一点）……实在怀疑狂徒的美工是不是业余的？可是如此一般的画面，对机器要求为什么奇高？在这样的环境下实在是无法享受《仙剑奇侠传》原来的那种流畅和唯美的感觉，实在是让人失望！

另外，游戏中的BUG奇多，大家一定要注意多存档，不然当跳回桌面或死机时可就要欲哭无泪了。可能是由于想延长游戏的时间吧，“新仙剑”中的迷宫狂变态，敌人也狂多，我想没有太多耐性的话是很难忍受到爆机的。

虽然我已经打爆了，但只是想哭（不是感动得哭，而是失望得想流泪），实在是没有任何玩游戏后应有的快感。“新仙剑”的失败实在有许多值得我们去思考的东西。



游侠创作室 刀砍东风： 如果把老“仙剑”比作一部杰出的艺术品，那么这部“新仙剑”则是满身散发着铜臭的不折不扣的商业化功利作品！

大宇近年来本就有江郎才尽之嫌，传闻中的“仙剑Ⅱ”又渺无音讯，众多“仙剑”迷们苦等多年盼来的竟是一部新瓶装旧酒的“新仙剑”！这恰恰证明了大宇对“仙剑”的态度——榨干它的最后一滴油水！于是“新仙剑”和“仙剑客栈”的出台就不足为奇了。

其实，出于商业目的，将老“仙剑”梳妆打扮一番，并重新拜堂洞房也不失为一个优秀的商业运作。但其运作理念却不应该建立在众玩家对老“仙剑”那剪不断理还乱的感情上，而是应该依托于产品本身的质量。难道大宇是想让我们把已经吃了近6年的剩饭再吃一遍——尽管有他们自夸的优秀图像和杰出的音乐。

“仙剑”，可以休矣！



补丁铺

这个夏天前所未有地成为一个中文游戏的暑期强档，一方面是国外游戏市场出乎意料的冷清，另一方面是国内游戏公司大量从港台引进游戏代理，因此形成了中文游戏大作遍天下的趋势，而这些中文游戏又集中在武侠RPG游戏上。近10款武侠RPG出现在这个夏天，金庸、古龙、黄易被一网打尽，从传统RPG到ARPG、策略RPG，甚至是网络RPG，应有尽有。因此小铺本期隆重推出中文武侠RPG补丁专辑，收录了具有代表性的3款大作的所有补丁。只要小铺的补丁在手，这3款游戏可以说是尽在你掌握之中了。

游侠补丁网：ALI

《剑侠情缘外传——月影传说》补丁包

今年暑期真热闹啊，新的游戏不断推出。国内市场好戏不断，先有《大富翁Ⅴ》，后有《新仙剑奇侠传》、《剑灵》等大作。金山自然也不甘寂寞，继而推出《剑侠情缘外传——月影传说》。

国内软件金山是首屈一指的，这一点已无可非议。国内游戏金山是不是老大呢？这点我不敢说，但是凭借这款《剑侠情缘外传——月影传说》，我相信金山一定已经走在国内同类游戏的前列了。虽然游戏还是沿用一代的引擎，但画面较大的改变和优化却是我们有目共睹的。聪明的中国人除了懂得怎样发明之外，他们还懂得如何去借鉴。在《剑侠情缘外传——月影传说》中，我们可以清楚地看到大波罗的影子。金山人在操作性方面讲究的是简洁、快速，使得整个游戏的流畅性达到了一个高度，也为他们的《剑侠情缘Ⅲ》打下了很好的基础。好游戏需要好补丁来点缀，请看小铺的超级补丁包！

1.官方升级档v1.01版

这个官方升级档v1.01版的补丁解决了安装虚拟光驱软件后不识别第二张光盘的问题，并且解决了关闭动态加载数据选项时出现的问题，增加了对系统安装了多个光驱时游戏的兼容性，修改了武功法术存盘中出现的丢失现象，应该是很值得玩家升级的。

使用方法：请把子目录\mn01下的全部升级文件复制到游戏目录中，然后直接运行即可成功升级。

2.官方升级档v1.01版存档文件转换器

这是金山公司的失误了吧，居然在升级之后就不能使用原来的存档了，至少也应该把这个转换存档的东西加在升级包里吧！如果你升级了游戏，请一定要使用该存档文件转换器。

使用方法：请将子目录\mn02下的转换器文件复制到游戏目录中，直接运行后即可转换全部存档。

3.携四美隐居完美结局存档

在《剑侠情缘外传——月影传说》这款游戏中最好的结局（由游侠网水寒制作）恐怕莫过于携四美隐居了，这几乎是完美无缺的大结局啊。不过要达到这个目的却很不容易，如果你要是想看看这个结局，那就不妨用这个存档试试了。

使用方法：请将子目录\mn03下的所有文件复制到游戏安装目录下的\save目录，覆盖原来的存档即可看到这个团圆大结局。

《新仙剑奇侠传》补丁包

继《仙剑奇侠传》若干不同版本之后，在众多玩家望眼欲穿的时候，大宇于近期再度推出《新仙剑奇侠传》。不过我想如果不是因为“仙剑”的特

大名气以及这6年来“仙剑”在众多玩家心里不可代替的位置，相信这款新瓶装老酒的产品将没有什么市场。不过毕竟它还是出现在玩家的面前，因此大家就又开始讨论起走迷宫、升级、装备、物品、隐藏结局等等的事了，在这里小铺就赠送大家特大号补丁包一个，解决一切问题。

1.超级修改器

这个超级修改器是网友自己制作的，大家可以自己选择使用。其中包括可以修改金钱、人物的各项数值、经验值、物品数目等。

使用方法：请先进入游戏，在游戏中使用老办法（Alt+Tab）切回系统，然后运行子目录\xx01下的可执行文件xj.exe打开修改器，就可以按照修改器上的说明进行修改了。

2.超级存档修改器

这个超级存档修改器同样也是网友们自己制作的补丁，3个存档修改器的区别不是十分明显，大家可以根据不同需要选择使用。

使用方法：将子目录\xx02下的全部文件复制到游戏目录\save即可。

3.官方升级档

老实说，这个游戏最大的问题就是会无缘无故地退出，没有任何征兆，而这个升级档主要针对的就是这个问题。但是似乎成效不是很大，只是减少了退出游戏的几率而已。

使用方法：将子目录\xx03下的所有文件复制到游戏安装目录下即可。

4.所有关卡超级存档

这个是为了大家自由选择关卡准备的存档，而且每个存档的人物级别都是顶级的，那些想要了解全部游戏过程的玩家们可以通过这个超级存档补丁来一了心愿了。

使用方法：将子目录\xx04下所有的文件复制到游戏\save目录即可。

5.隐藏结局存档

其实这才是《新仙剑奇侠传》中最大的卖点，虽然隐藏结局不是很吸引人，但毕竟是《新仙剑奇侠传》中难能可贵的新东西，相信在“新仙剑”的玩家中还是会有不少人拥护的。不过令人苦恼的是，想要得到这个结局却是相当困难的，甚至可以说几乎是不可能做到的，所以我们也就只好使用该隐藏结局的存档了（由游侠网三枫制作）。

使用方法：将子目录\xx05下的所有文件复制到游戏\save目录即可。

《浣花洗剑录》补丁包

古龙小说《浣花洗剑录》在剧情方面应该有不错的口碑，不过毕竟一篇小说改编为游戏绝对不是那么简单的事情。而《浣花洗剑录》又是一款和想象中不同的游戏。首先是画面，风格完全和智冠以前的几部作品不同（不过也属正常，因为智冠只是代理发行而已），给人的感觉是更接近于卡通化。其战斗方式实在是武侠游戏中独创的新引擎，类似于使用“卡片”然后进行战斗的单条模式，另外在一般剧情叙述下是以“文字冒险”方式进行的，而在冒险时又会有迷宫出现，战斗难度虽然不是很高，但是不用修改器也是很困难的。另外，像后期方宝玉可以获得不少新的秘技，但却无法“点击使用”，不少玩家可能以为是没有找到“点击”的方法，所以直到爆机也未能学会那些秘技，后来才得知原来是游戏中的BUG，看来补丁还是少不了的了。

1.官方简体版升级档

当然就是修正了很多BUG的升级包了，很有必要升级哦，这个升级档还解决了部分读光盘文件慢的问题。

使用方法：请将子目录\hho1中的升级文件全部复制到游戏目录中，然后直接运行即可成功升级。

2.所有关卡存档

所有关卡的存档满足了很多人一睹游戏过场的愿望，当然也适用于在某关过不去之后自由选择一个关卡进入。

使用方法：将子目录\hh02下的文件全部复制到游戏\save目录即可完成。

本期部分补丁收录于《水晶宝合》2001年第10期

本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

秘技屋

北京 村雨

英雄本色

Max Payne

激活秘技：

以加命令行参数“-developer”的方式启动游戏（只有在此模式下才能按F12键进入控制台）。

例如游戏安装在C盘的Max Payne文件夹下，启动时在“运行”中敲入：C:\maxpayne\maxpayne.exe -developer便可进入控制台模式。然后，便可按F12键调出控制台，输入秘技：

coder＝上帝模式、所有武器、无限弹药等
god＝上帝模式
mortal＝关闭上帝模式
getallweapons＝所有武器
getinfiniteammo＝弹药无限
noclip＝穿墙模式
noclip_off＝关闭穿墙模式
getbullettime＝当子弹时间用完时填满
showfps＝显示帧频
getpainkillers＝得到8个PainKillers
c_addhealth（100）＝生命值补充100
jump10＝跳得更高
SetWoundedState＝好像受了伤似的行走
SetNormalState＝正常行走
get 道具名＝得到道具。道具名如下：
GetBaseballbat
GetBeretta
GetBerettaDual
GetDualBeretta
GetDesertEagle
GetSawedShotgun
GetPumpShotgun
GetJackhammer
GetIngram
GetIngramDual
GetDualIngram
GetMP5
GetColtCommando
GetMolotov
GetGrenade
GetM79
GetSniper
GetHealth
GetPainkillers
GetBulletTime

短兵相接

Conflict Zone

按C键打开对话窗口，然后按Backspace键，便可开启秘技：

WIN＝胜出任务

MY TAYLOR IS RICH＝获得点数2万和名声100%

REPLAY ALL MISSIONS＝开启所有任务

新仙剑奇侠传

当李逍遥等级到达99级时，用5-10只金蚕王，升级所需经验会变回初期5-10级的数目，可以从五气朝元开始学到灵儿的法术；

升到199级后再用5-10只金蚕王，所需升级经验也是很低，而且可以从一阳指开始学到月如的法术；

到299级后再用10-30只金蚕王，然后升级，可从万蚁蚀相开始学到阿奴的法术，最后等级应该可达999。

若买金蚕王钱不够，可以到桃源村打狐妖女得到。

爱的记忆——我心中的名字

玲子结局＋玲儿结局的满足条件：

1.先爆机一次（玲子）

2.看完结局（包括黑底白字，听完所有曲子，直到它自动退出）

3.退出后稍等一会（大概2秒），让它自动把资料写入plusdata.dat

4.载入之前的那个爆机档，再爆一次（也是向玲子告白）

5.看完玲子的结局后，接着就会看到玲儿结局（和她的灵魂吻别，前面的对话稍有不同）

蚂蚁帝国

EMPIRE OF THE ANTS

在快捷方式名称后加上“/11”，然后在进行游戏时按F11键，输入以下密码后再按Enter，便可激活秘技：

WinLevel＝立即胜出

WannaFood＝得到食物

Showmap＝显示全地图

marche＝冻结蚂蚁

LoseLevel＝立即失败

最后解放

Final Liberation

先按住Ctrl键，然后输入下列密码：

eyeofterror＝显示所有敌人

heretic＝立即胜利

whitedwarf＝无敌

星际空间站

StarTopia

按住F11键并输入“RSHIFT”，那么以后的秘技都可以用右Shift键开启。然后便可在按住左Shift键的同时，配合以下按键：

,＝加速

.＝减速

L＝恢复原速

注：按键时间越久，效果越明显。

剑侠情缘外传——月影传说

按Ctrl＋F9才可开启秘技：

Ctrl+l＝无敌

Ctrl+h＝加一级

浣花洗剑录

在火烧船的章节，于起点地图处有2个出口，一个在右，一个在下。由在下面的出口进入另一幅地图，在地图最右边的着火处可以偷取情节点，但每次减10点血。

在取得武魂的地点（不是会飘浮在空中的武魂）来回出入地图，可同一地点无限次取同一种武魂。

永恒传说——奇幻水晶缘

在战斗中同时按着F1键和攻击键，便能直接胜利。

宙斯——海神之战

Zeus: Poseidon Expansion

进行游戏时，按Ctrl＋Alt＋C，然后输入下列密码：

mammaldrome＝粮仓每3个月全满

atlastthegreat＝ 加快建筑速度25%

soundFrags＝动物死掉时发出怪声

seasick＝补充鱼(补充到粮仓内)

hotlava＝以火球攻击地面

Ambrosia＝立即胜出

Delian Treasury＝金钱少过15 000，可增加1 000

Fireballs from Heaven＝以鼠标左键放出火球

政治大亨

Political Tycoon

进入游戏后，按Enter键开启对话框，然后输入密码：

redemption＝ 减低邻国敌对度

战争启示录

Conflict Zone

按C键打开对话窗口，然后按Backspace键，接着输入密码：

WIN＝胜出任务

MY TAYLOR IS RICH＝获得点数2万和名声100%

REPLAY ALL MISSIONS＝开启所有任务

E-mail：snowdancer@asiagame.com
WEB：http://www.asiagame.com

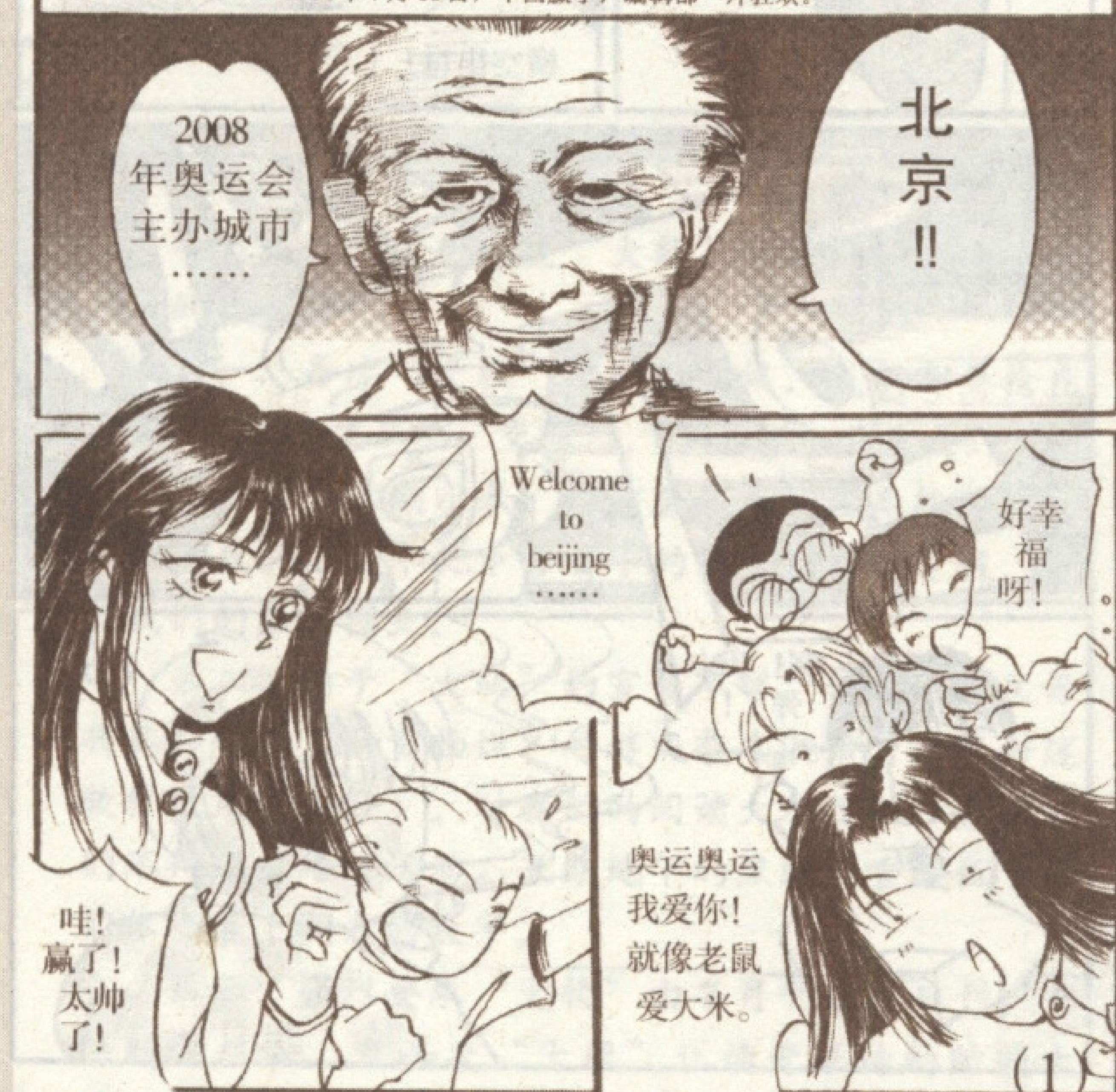
编辑部的故事

（十）

奥运会特别版

编剧：Jin、天堂鸟
绘画：桑娅

2001年7月13日，中国赢了，编辑部一片狂欢。





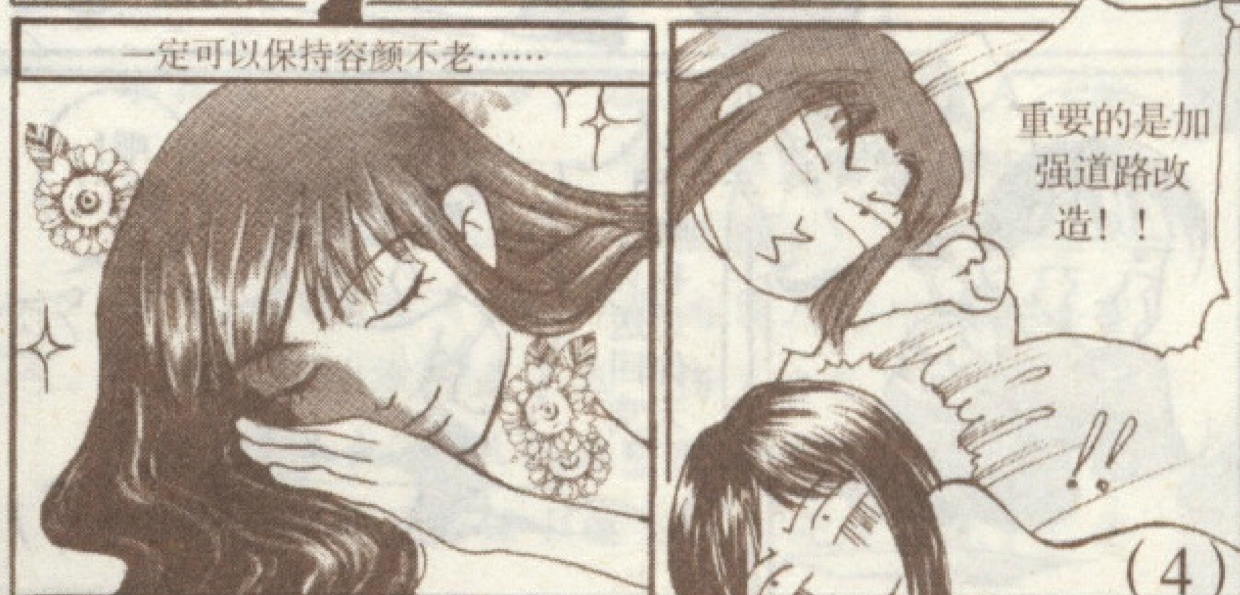




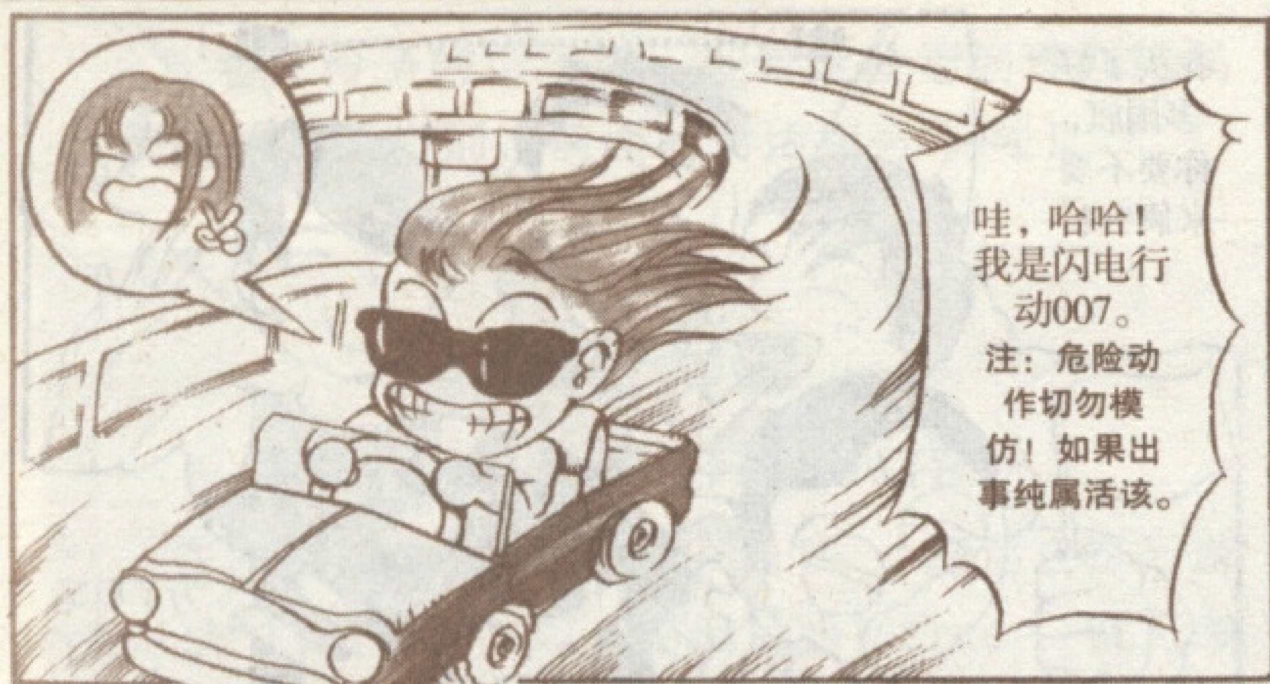








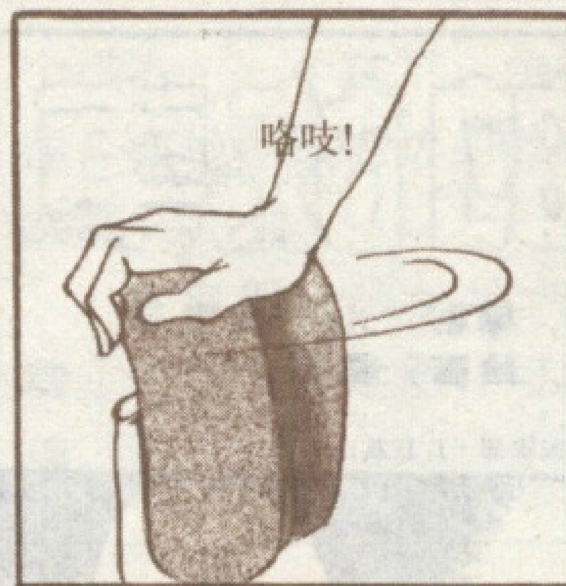
编辑部的故事 十


哇，哈哈！我是闪电行动007。
注：危险动作切勿模仿！如果出事纯属活该。

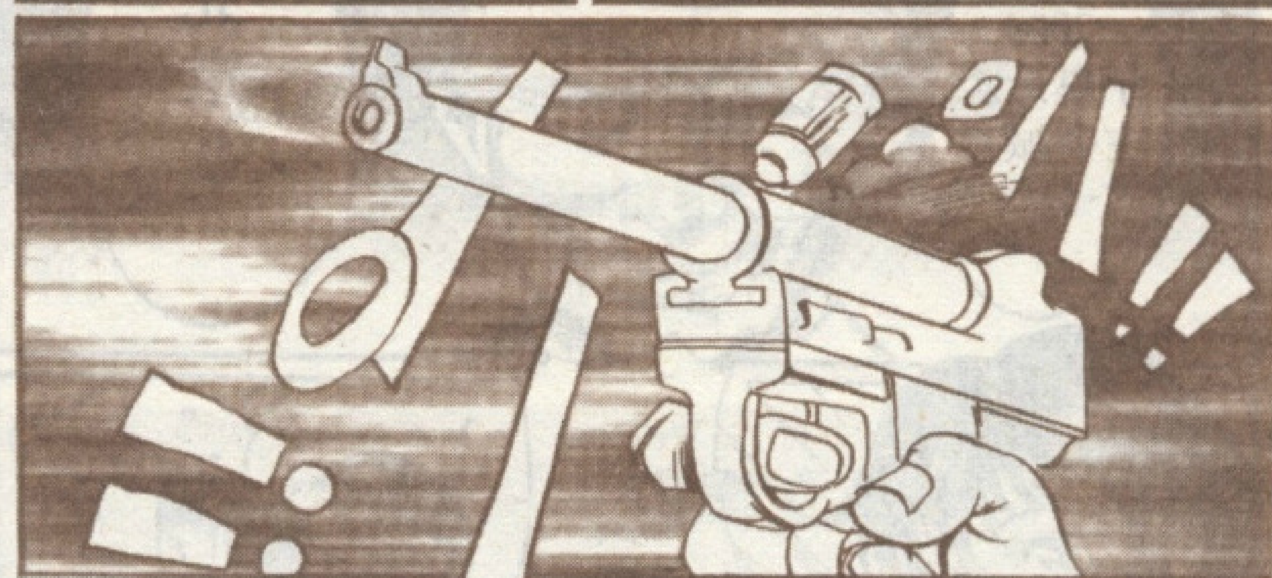

当然北京的市容还要好好的整顿……


我检举，我揭发！！


是什么这么吵？！
Ken家的厨房是危房，应该立即拆除！我是好市民天堂鸟！
(5)


咯吱！


横空出世！！




啊！我中弹了！
(6)


叫你"大嘴巴"！


呃？！
我好怕～～


突然变脸
啊！我们要热爱大自然，我们要热爱人类的朋友鸟类！
我的外号叫美德，我就是纯洁，我就是善良。
受到冲击的众人……

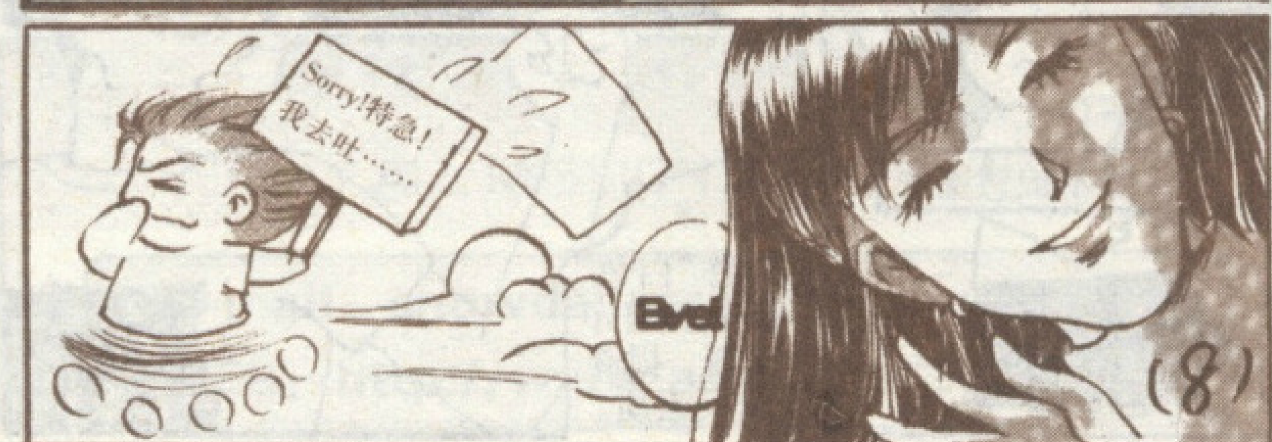

呜，你哪有资格说爱护鸟类呀？！


闭嘴！我只送你回天堂而已。
喂！好了！
(7)

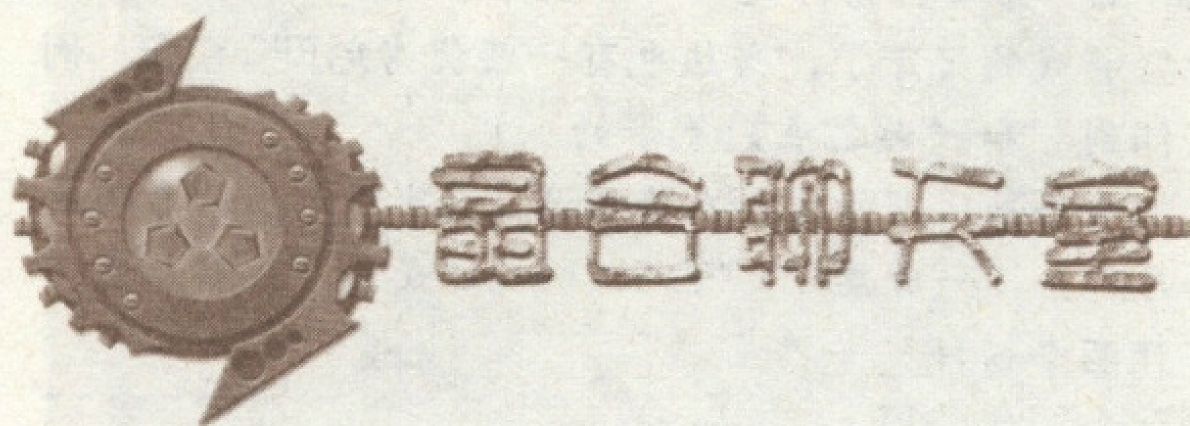

我知道你们很努力将来会为你们记功的。


谈不上什么了。
我们只是做了一些该做的事……
哪里！哪里！
何足挂齿。


功劳之类的都是虚名，就像浮云……
背景音乐:《让世界充满爱》


Sorry!特急！我去吐……
(8)





晶合后院 月影骑士：

今天在此，我要谈谈“大软”对我们（起码是对我）的毒害。

第一：每次“大软”发行的时候，我们都要抢在第一时间和书店BOSS“交涉”，而自行车还是我们的大众交通工具。长期以来，严重磨损我们爱车轮胎的寿命，使我们不得不把辛苦省下的钱交给车行老板，造成我们的经济损失。

第二：由于“大软”的宣传不够，使得很多父母将其和那些“价贵物烂”的游戏杂志混淆（忽略讲述软件应用的部分）。对我们的阅读大加压制，迫使我们不得不搞地下活动。长期地下的黑暗严重减低了我们体检表上视力的数字。

第三：强烈要求“大软”由半月刊改为日刊！书乃精神粮食，可每次“大软”让读者等待的时间太长，使我们的精神粮食严重匮乏，导致精神萎靡、饥不可耐。

第四：自从“大软”开办了这个网站起，我们就开始废寝忘食地上网，电话费超额不说（老妈手持菜刀：“你也知道啊！”），不吃饭还影响身体健康（本人现在的中饭已经热了N次）！

以上几点已经让我们的身心严重受到伤害！嗯？不好！这……这是……不…………不行了，好像有点胃痛……看来是开饭的时间到了。抱歉，下次再例举吧！

读者 老顽童：

众小编们好！

请教一下好吗？首先说明一下，作为一个真正的中年人，我玩游戏的时间并不长，仅2年多。但我所玩过的三国系列游戏却并不少，不过大多仅完成其三分之一的内容便兴趣全无，唯一让我反复地玩却并非是电脑的三国游戏，而是由外星电脑科技有限公司出的、8位卡带的《三国忠烈传》（且不止我一个中年人喜欢此游戏）。原因在于该游戏的主要情节，特定武将相遇时产生的特殊效果等极忠于《三国演义》小说。其人物的升级、兵种的转变、无需资源开采等均是优点，游戏中极讲究策略。当然它还有不少优点，小编们都是大行家，自然比我这“老外”清楚。虽然8位卡带的游戏没有精彩画面可言，但这款游戏确实是款真正的三国游戏！反观如今众多的三国系列游戏，画面虽然越做越美，人物造型越做越精，但不过是挂了个“三国”之名，借用三国时代之人名而已！不知《三国忠烈传》是否是“外星公司”自己所做？这公司如今还在吗？在众多的广告中为何不见其广告？

谁说中年人、成年人都不喜欢玩游戏？只是选择性更强罢了！我的卡带被别人打坏后，不得不再花60元复购此卡。当然，对于像《暗黑破坏神II》这样的好游戏，同样也是玩了数遍的！

编者按：当编辑部里出了名的“童心未泯”的“老”同志十字军把这封署名“老顽童”的信交到我手里时，我就知道这期的晶合聊天室少不了它了。游戏分成多种类型，其中的益智、休闲以及策略类游戏都挺适合中老年人。我记得同事cOMMANDO就不止一次跟我提起：“他姥姥的扫雷技术比他强N倍！”虽然年轻人是游戏玩家的主力军，但是中老年人同样可以从游戏中找到许多欢乐。关于《三国忠烈传》，如果我没有记错的话，应该是PC上著名三国游戏《三国志英杰传》的移植版，这款游戏是日本光荣（KOEI）公司开发的，“外星公司”只是将其移植到卡带上（有可能还是未授权版）。如果您还喜欢玩同类的游戏，建议不妨去试试“英杰传”系列另外几个作品，如《孔明传》和《曹操传》，它们都是电脑上的三国游戏。

晶合后院 Jackghost：

“大软”小编文章读后感，有兴趣的不妨来瞧瞧。^_^

天堂鸟：愤世嫉俗，言语尖刻，但也不乏绝妙好辞（我几乎没见过他夸过什么游戏）

云起：文字幽默，处处有灵气，想必是个聪明人，可倒霉的却总是她。^_

碧落：人云似情圣，我说是葛优（语言风格很像冯小刚的剧本）。

十字军：怎么说呢？我总算明白了什么叫有一颗童心。^_^

水孩儿：露面不多，顽皮可爱却又遭人（阿飞？）算计。可怜可怜……唉，都是嘴馋惹的祸。

SESA：写评论没说的，不错不错。

阿飞：不愧为飞帅，平时都能及时地用兵法害人，不过，有时准头差了点（伤了自己）。

小C：看不出CAROL姐姐有时还蛮暴力的。^_

WALKER大人（前任小编^_^）：还是不说了，安

全第一，安全第一嘛。

云南　尹保琮：

有几天，我买回第14期“大软”，飞奔回家一看，觉得眼熟。翻箱倒柜找到了去年14期的“大软”，一看封面，Oh Dear！封面居然也是粉红！大软做何交待？

看完之后，不禁与2000年14期大软作了个对比：

质量就不说了。首先对比了一下硬件，那价格看得我是眼泪横飞（55555……）。4G的硬盘售价1200元，今年40G才卖965元（同一品牌）；还有去年一把64MB的内存条高达610元，今年同期才售78元。我实在不忍心看下去了。

再来看看软件方面TOP20，这里似乎比较平静：OICQ、NetAnts一直位列三甲之中，而去年同期蝉联第二的东方快车变成了八弟。金山公司的软件上榜最多：快译、词霸、毒霸、游侠、WPS等一直榜上有名。大家都在前20名的范围里游弋，没有挤出去的、也没有跳进来的。再看看经典名人堂：WinZip、ACDSee、Winamp、豪杰解霸依旧原封不动地矗在那里，没有新意。（自言自语：我在写啥？榜评吗？我要是早写，那个叫阿飞的不就省了费脑子拉人来当垫背的，哈哈！PS：“大软”的生日比我小10年又10天，巧不？）

读者　何绢：

看了N期“大软”了，却发现“大软”的TOP榜评几乎没什么变动。而写榜的人好像都是在很无奈的情况下去写的，不是被阿飞威逼利诱就是被人拿一支AK-47顶在后背一样，不得不写。而好的榜评已经很少见了，这真是悲哀啊，呵呵……

说一些正题吧，“大软”的榜评可能一直以来都是以针对男性为主，所以《星际争霸》等游戏才能如此长时间地霸占着龙头前几位的位置。客观来说，这些游戏主要都是男性玩家居多，而《石器时代》和《天之痕》等游戏因为有了女性玩家的支持都爬得很快，几乎都是上市一两个月就已经上了TOP30榜了。

“仙剑”的成功在于它的故事情节令人感动，所以吸引了一大部分MM的参与，同样《天之痕》和《石器时代》都具有这样的优势，所以才能成功。我怀疑如果开始一个女性玩家的TOP榜评，《星际争霸》连50名以内都排不上号。林林总总地说，就是“大软”有明显歧视女性玩家的潜意识存在！为何不能开始一个女性榜评呢？（如果开了的话就是养成型和爱情型游戏的天下了，当然也有一些优秀的RPG游戏，例如“仙剑”和《天之痕》等等的。）

抛开女性玩家的后备力量不说，其实有多少人喜欢每半个月都去投一次票呢？呵呵，所以还是请“大软”考虑一下开两个榜评！

读者　sywhp：

据传，“大软”过了100期就要换届选举，我对老编的位置觊觎已久了，如果我当了老编，嘿嘿嘿……终于，我不负“重”望（当然是我一个人的重望），冲破层层险阻，战斗到了最后，拿起了象征着老编荣誉的“雄伟权杖”（只限老编使用，单手伤害60－80）。新“编”上任三把火，众小编小心了。第一把火——由于“大软”已经出了100期，广大读者家中的“大软”已经堆积如山，放也没有放的地方，应该好好清理一下了。因此，我决定，“大软”出一批珍藏版的书柜，来负责放我们可爱的“大软”，当然要木制的，至于具体实施嘛，当然是Ken啦，你的铁嘴钢牙是出了名的，这点小事应该不成问题吧？第二把火——云起！不少读者来信都提意见了，说你在100期杂志上的“小编众生相”里表现不佳，每个人都有自己的完整肖像，连可怜的阿飞都把自己工作证上的相片贡献了，可你云起，作为一个众人皆知的“才女”，放着大好的机会不让广大热爱你的读者看到你的真面目，反而用书遮住了。因此，为了照顾广大读者的情绪，特公告如下：即日立刻照一组你的生活照，分辨率起码800×600，当然了，如果你愿意的话，1024×768的我也不反对。冲印出来30万套，必须带有你的亲笔签名，每张都是！随“大软”6周年特刊一起发出，当然，费用由你自己来出，算是对你的一点小小警告。如果目前费用不够的话，我可以先为你垫一部分，利息嘛，少算些，就两成吧。至于第三把火嘛……是关于狂人的，听说你的嗓子不错，那你就赶快录制出一张专辑，和云起一样，30万套，也必须带亲笔签名，和云起的照片一起随“大软”6周年特刊一起发出。哎，Ken、云起、狂人，你们要干什么，我可是老编哎，小心我的老编权杖——只见Ken已经戴上了他的钢牙面具、云起驾着她的石器宠物、狂人则拿起了他心爱的AK-47，纷纷向我扑将过来。啊，不要，我可是老编，你们敢以下犯上！……啊！我一下子从梦中惊醒，还好是一场梦，不然我早已被Ken、云起、狂人他们几个碎尸万段不可。看来老编也不好当呀，我还是做我的游侠吧。我砍……

晶合实验室　迪







开始写这期榜评之前，我仔细阅读了前几期杂志的相关文章，然后又仔细查阅了前几期排行榜的升降情况，这大概是每一位"新任榜主"接手前的必要工作。我只看了大约4篇榜评，因为我库存的杂志就那么多，而且我也不想再多看了。从这几篇里，我已经能得出一个结论，即每一位负责榜评的"前辈"都是在万般无奈的情况下将它写完的。

当某件事情变得有规律的时候，事情本身也就平淡无奇了。榜评月月写，可榜上的却总是那些熟悉的面孔，而它们的位置更是难得一变，这又如何让人写出新意呢？于是我庆幸自己是头一次接这样的任务，同时庆幸自己发现了8月TOP TEN的变化，尽管这点变化非常微小，但起码能让我在这篇文章里言之有物了。

以前在南方居住，每周都能看到香港的赛马直播。香港人对于赛马的热情不用我多说了，当你听到那些赛马解说员富有煽动性、极其激昂、连贯的语言后，你就能明确这一点。当时的我能够想象得出那些青筋暴起、白沫乱飞的解说员会在一场比赛后死掉N个脑细胞，因此我无法理解他们以及马迷们为什么会对这项古老而又简单的运动倾注如此多的热情。等到后来我到现场体验后，我才明白为什么从市井小民到绅士淑女都会对赛马如此钟情——他们关注的并不是比赛过程中的激烈竞争，甚至也不是比赛的最终名次，而是押在那一匹匹赛马身上的赌注。

在写这篇榜评的时候我就在琢磨，什么时候才能使得TOP TEN像赛马一样获得大多数玩家的关注，使得玩家饶有兴致地投票，使得写榜评的人兴趣盎然。于是，我想到要让玩家猜测最终的名次，猜测出前3名、前5名，甚至前10名、前20名，就像赛马一样，把榜评的结果和读者获得的奖品挂在一起。可我发现，这样一来，很可能导致玩家的"造票"，即每一期都投出完全一致的选票，那榜上的老面孔就更不易发生变动了。我又在想，要是能把榜评和游戏在国内的销售量挂钩，那不是更加客观和现实吗？可是，如何才能恰当地结合呢，而销售量这些数据又如何得来并且保持其公正性呢？

也许TOP TEN会有所改变，而且我也期待它的改变，但这种改变需要经过深思熟虑，而且还要让尊敬的读者朋友和老编大人一致感到满意……别想了，还是老老实实写你的榜评吧。

前文说到本期TOP TEN有一定变化，其中之一便是《半条命——反恐精英》新近上榜。编辑部刚刚举办了这个游戏的"大众软件杯"比赛，诸位看官应该已经在第15期杂志上看到相关的报道了。众小编对扮演"恐怖分子"和"警察"的热情依旧不减，每天午饭后都在积极磨练枪法和战术，下班后依旧有不少人留下来加练（要是中国国家足球队有咱们这种热情就好了）。相信对"大众软件杯"比赛的报道在一定程度上会为《半条命——反恐精英》推波助澜，目前在国内的许多网吧中，这款游戏已经取代了《星际争霸》的地位。估计到了下一期TOP TEN，《半条命——反恐精英》的排名会更高，我想应该能进入前10吧！

除了《石器时代》，其它的网络游戏几乎不能在TOP TEN上占据一个位置，这说明目前的大多数网络游戏还未能满足玩家的需求，网络游戏要走的路还很长。

最后，我想预测一下下期TOP TEN的情况：《暗黑破坏神II》资料片的出现，使得不少玩家重新投入到黑暗地窖的战斗中，估计这款游戏会在下个月赶超《星际争霸》。至于4名以后的排行变化，相信也不会有多少。值得注意的是《盟军敢死队II》很可能会在这个月上市，曾经在一代中创造过辉煌战绩的盟军战士们又将出现，只要它如期推出，估计也会在我们的排行榜上占据一个位置。

晶合实验室 迪



GAME龙虎榜

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
仙剑奇侠传	2709	1	2	70	1	大宇
星际争霸	2653	2	1	38	1	BLIZZARD
暗黑破坏神Ⅱ	2590	3	3	13	1	BLIZZARD
轩辕剑Ⅲ外传——天之痕	2578	4	4	6	3	大宇
轩辕剑Ⅲ	2512	5	8	19	1	大宇
生化危机Ⅲ	2505	6	6	5	6	CAPCOM
剑侠情缘Ⅱ	2497	7	7	11	6	金山
石器时代	2480	8	5	6	5	JSS
傲世三国	2476	9	9	7	5	目标
魔法门之英雄无敌Ⅲ	2453	10	14	27	1	NWC
帝国时代Ⅱ	2326	11	11	26	9	MICROSOFT
大航海时代Ⅳ	2320	12	17	22	1	KOEI
大富翁Ⅳ	2218	13	12	33	1	大宇
盟军敢死队	2115	14	10	35	1	PYRO
最终幻想Ⅷ	2011	15	13	17	4	史克威尔
金庸群侠传	2010	16	15	56	3	智冠
半条命——反恐精英	1909	17	25	2	17	SIERRA
大富翁Ⅴ	1902	18	NEW	1	18	大宇
三国志Ⅶ	1800	19	26	16	8	KOEI
极品飞车——保时捷之旅	1794	20	18	15	15	EA
红月	1690	21	NEW	1	21	圣教士
古龙群侠传	1688	22	21	3	20	金智塔
生化危机Ⅱ	1585	23	22	25	4	CAPCOM
三角洲特种部队Ⅲ	1481	24	20	2	20	NOVALOGIC
模拟人生	1480	25	24	17	7	MAXIS
足球2001	1380	26	NEW	1	26	EA
新神雕侠侣	1275	27	30	8	11	昱泉国际
心跳回忆——永远属于你	1174	28	19	27	1	科乐美
新绝代双骄Ⅱ	1070	29	23	7	18	宇峻科技
魔法门Ⅷ——毁灭者之日	1061	30	27	3	27	NWC

TOP 30

网选游戏排行榜

1.仙剑奇侠传 1635票

2.星际争霸 1590票

3.暗黑破坏神Ⅱ 1548票

4.轩辕剑Ⅲ外传——天之痕 1412票

5.轩辕剑Ⅲ 1403票

6.生化危机Ⅲ 1397票

7.剑侠情缘Ⅱ 1380票

8.石器时代 1275票

9.傲世三国 1153票

10.魔法门之英雄无敌Ⅲ 1014票

八月幸运读者

北京 郑毅　上海 许晨　浙江 沈忱　河南 王伟

辽宁 金哈阳　广西 蒙文龙　云南 高祥云　广东 陈豪文

山东 刘晓东　广西 温秋敏

以上幸运读者将获得由北京晶合软件技术有限公司提供的大型科幻ARPG网络游戏《红月》一套。

举重，若轻

纤巧超值型DELL INSPIRON™ 2100笔记本电脑

看起来象个小玩意儿，用起来才知道它的厉害。纤巧超值型DELL Inspiron™ 2100笔记本，就是戴尔公司为优雅、精致、常年奔波的商务人士专门设计的。

它只有1.6公斤重（仅含机身重量），1.0英寸厚，几乎适合任何一个手提箱。它的顶部和底部都采用镁合金外壳，整体设计充满了精美的质感，而它的硬件也同样优秀，包括，速度更快的英特尔® 奔腾® III处理器700MHz，12.1XGA，可升级到256MB的巨大内存等；它提供集成10/100 NIC和56K MODEM作为标准配备，是少数满足集成通讯的笔记本之一。在服务方面，除了1年有限保修，1年下1个工作日上门服务外，我们还将为您提供覆盖的29个国家的全球服务。

举重若轻是一种快乐，风流倜傥是一种满足。谁不想天地四海逍遥游，谁不想做她的主人？

如要获得戴尔全系列产品采购指南，请访问：

http://dell.sina.com.cn

商业用户及个人用户请于周一至周五8:30-18:30，周六9:00-15:00拨打戴尔计算机（中国）有限公司免费销售专线，或访问戴尔中国网站：www.dell.com.cn

超轻超薄型笔记本电脑

- 带有Intel® SpeedStep™技术的移动英特尔® 奔腾® III处理器700MHz
- 128MB SDRAM内存
- 10GB[1]硬盘
- 带有2X AGP的4MB ATI Mobilty M™ 3D图形加速卡
- 集成10/100 LAN网卡
- 高保真SoundBlaster兼容声卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 12.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 内置56K调制解调器
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修（1年下1工作日上门服务）*

9月3日至9月29日期间，购买此款笔记本电脑，即可免费升级至DVD-ROM，或可免费升级至20GB硬盘，或可获得节省人民币500元的优惠，或可免费获得Iomega Pocket Clik Drive。

英特尔® 奔腾® III处理器700MHz

配置价 人民币 **14,988**

某些地区需另加运费人民币301元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

E-VALUE 配置代码：B540915-810464

经济实惠型笔记本电脑

9月3日至9月29日期间，购买此款笔记本电脑，另加人民币970元，即可获得超值优惠大礼包：● 升级至到128MB内存，● 升级至20GB硬盘

DELL INSPIRON™ 2500 笔记本电脑
英特尔® 赛扬™ 处理器800MHz

- 64MB SDRAM内存
- 10GB[1]硬盘
- Intel® 3D AGP图形加速卡（最大可达到8.0MB共享系统内存的显存）
- Sound Blaster兼容声卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 12.1英寸彩色SVGA TFT显示屏
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修（1年下1工作日上门服务）*

标准配置价 人民币 **10,198**

某些地区需另加运费人民币301元

E-VALUE 配置代码：B540911-810464

个性时尚型笔记本电脑

9月3日至9月29日期间，购买此款笔记本电脑，即可免费升级至DVD-ROM，或可免费升级至20GB硬盘，或可获得节省人民币500元的优惠，或可免费获得Iomega Pocket Clik Drive。另加人民币970元，即可获得超值优惠大礼包：● 升级至到128MB内存，● 升级至20GB硬盘

DELL INSPIRON™ 4000 笔记本电脑
英特尔® 奔腾® III处理器900MHz

- 带有Intel® SpeedStep™技术的移动英特尔® 奔腾® III处理器900MHz
- 64MB SDRAM内存／10GB[1]硬盘
- 带有2X AGP的8MB ATI RAGE Mobility-128™ 3D图形加速卡
- 带有Wavetable 3D Positional声卡
- 24倍速最大CD-ROM
- 内置Mini-PCI 56K Capable Fax调制解调器
- 14.1英寸彩色XGA TFT显示屏
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修（1年下1工作日上门服务）*

标准配置价 人民币 **15,288**

某些地区需另加运费人民币301元

E-VALUE 配置代码：B540916-810464

高速多能型笔记本电脑

9月3日至9月29日期间，购买此款笔记本电脑，即可免费升级至DVD-ROM，或可免费升级至20GB硬盘，或可获得节省人民币500元的优惠，或可免费获得Iomega Pocket Clik Drive。

全新DELL INSPIRON™ 8100 笔记本电脑
英特尔® 奔腾® III处理器866MHz

- 128MB SDRAM内存／10GB[1]硬盘
- 带有4X AGP的16MB NVIDIA® GeForce2 Go™ 3D图形加速卡
- 带有Wavetable 3D Positional声卡
- Harmon/Kardon® Odysev® 2音箱（内置）
- 24倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色Super XGA+ TFT显示屏
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- 内置Mini-PCI 56K Capable Fax调制解调器
- 3.5英寸软盘驱动器
- 1年有限保修（1年下1工作日上门服务）*

标准配置价 人民币 **17,888**

某些地区需另加运费人民币301元

E-VALUE 配置代码：B540919-810464

高速多能型笔记本电脑

9月3日至9月29日期间，购买此款笔记本电脑，即可免费升级至DVD-ROM，或可免费升级至20GB硬盘，或可获得节省人民币500元的优惠，或可免费获得Iomega Pocket Clik Drive。

全新DELL INSPIRON™ 8100 笔记本电脑
英特尔® 奔腾® III处理器1.13GHz

- 256MB SDRAM内存／20GB[1]硬盘
- 带有4X AGP的32MB NVIDIA® GeForce2 Go™ 3D图形加速卡
- 带有Wavetable 3D Positional声卡
- Harmon/Kardon® Odysev® 2音箱（内置）
- 24倍速最大CD-ROM
- 15英寸彩色Ultra XGA TFT显示屏
- 预装 Microsoft® Windows® Millennium Edition
- 内置Mini-PCI 56K Capable Fax调制解调器
- 3.5英寸软盘驱动器／便携包
- 1年有限保修（1年下1工作日上门服务）*

标准配置价 人民币 **21,888**

某些地区需另加运费人民币301元

E-VALUE 配置代码：B540923-810464

个优惠不可与其他优惠共同使用，并只限于中国大陆的系统。以上产品图片仅供参考。* 国际服务仅限全球29个国家。以上价格已包含增值税。

订购时请向我们的销售代表咨询详情

戴尔商用PC采用正版Microsoft® Windows® 操作系统
www.microsoft.com/piracy/howtotell

商业用户及个人用户请于周一至周五 8:30——18:30，周六 9:00——15:00，拨打戴尔中国免费销售专线

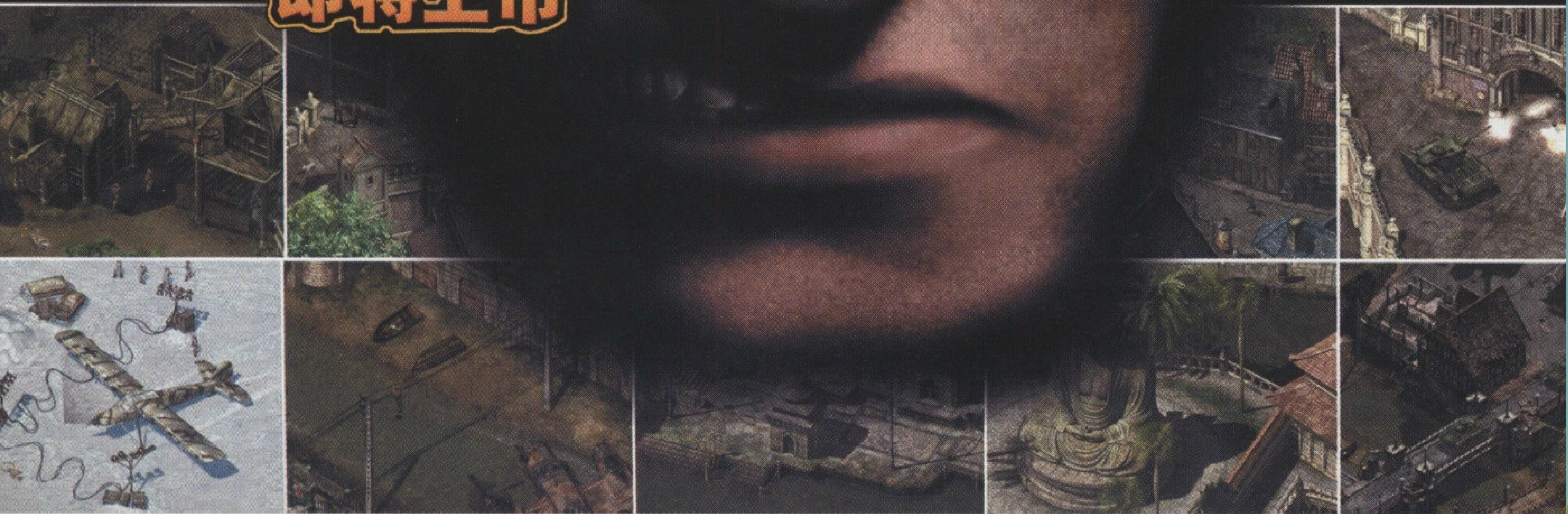


戴尔网络商店提供更多产品信息及更便捷购买方式 www.dell.com.cn

免费电话订购 **800-858-2229**

未开通800地区请拨打收费电话 **0592-818-1868**








战略全图




VIRTUA COP 2
VR特警2
SEGA PC


东京番外地
SEGA PC


SEGA 世嘉巡回车大赛
SEGA PC


VIRTUAL ON
电脑战机
SEGA PC







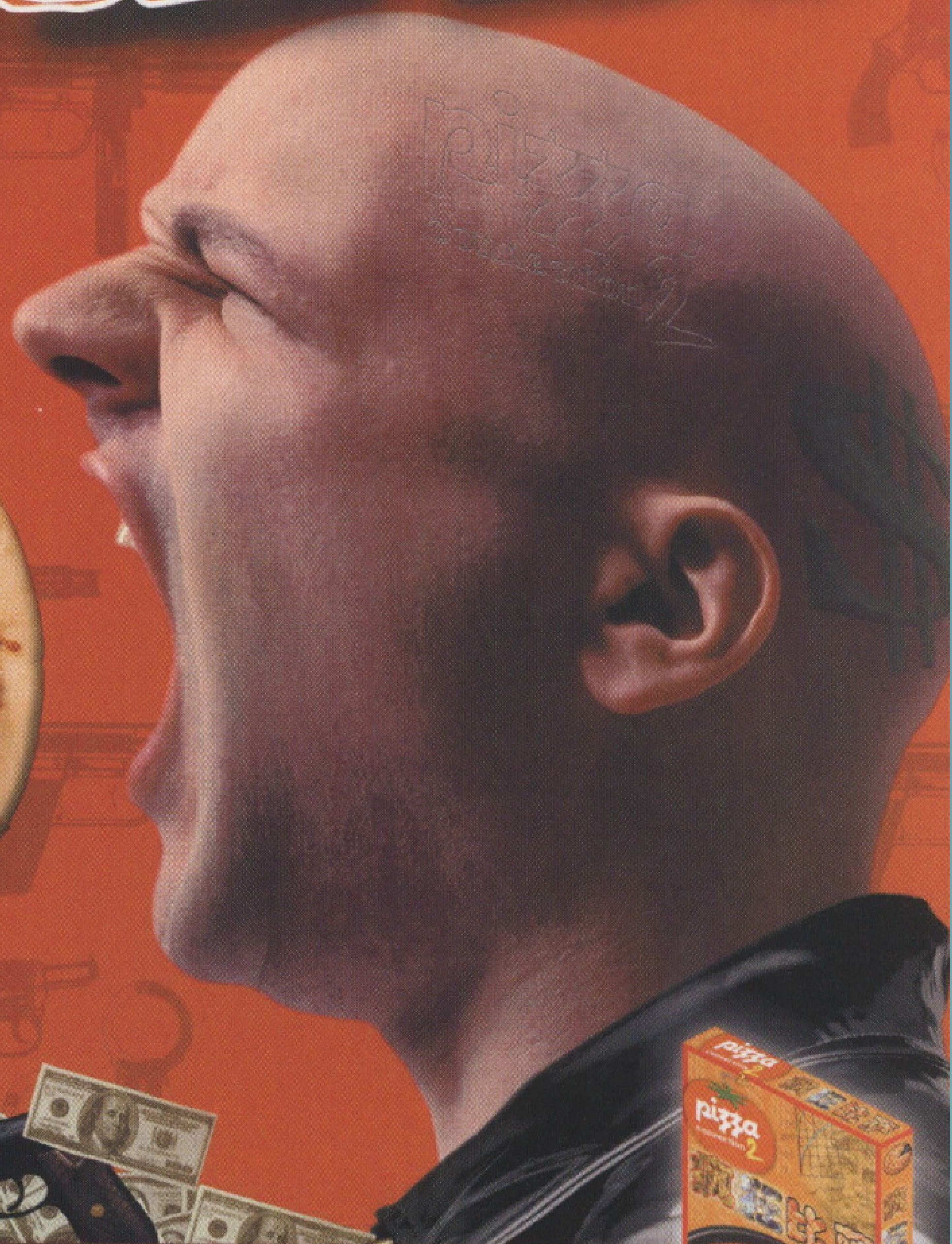



9月底

隆重上市

疯狂比萨







口袋硬件小说系列：

《飞鸟一夏》



索性摘引序章中的一段给所有心怀疑虑的大家

好奇怪的组合——云起如此评价。

硬件小说？

……

“welcome 菜鸟！”一只独角小妖怪女孩的肖像在屏幕上跳动着，发出合成声音。

又是滴滴！最近一上线就受她骚扰。“可恶！”潇潇毫不客气地把所有知道的攻击性 emote 一连串打过去，但是系统提示对方早已离线，那些攻击没了落点，全部反弹回来打到他自己身上。

“砰！”潇潇用力敲着才买来不到一个月的人机工程键盘，似乎借此可以消减心中怒气。

“怎么啦？又被人欺负了吧？”温柔的灵素姐姐的肖像跳出来问。

“嗯”潇潇的心情坏到了极点，又不能对灵素 JJ 发脾气，于是冲着大猫黑子使劲做鬼脸，黑子也不理他，一跃上了橱柜顶端。

“老鸟有交代，中鸟要等待，菜鸟要忍耐。”灵素 JJ 送过一句来历不明的网上谚语，似乎还捎带了“安慰”的表情符号。

“凭什么都说我是菜鸟？我真的很菜吗？”潇潇不服气地问，好歹也是玩过 2 年电脑上过 1 年网呢。

“连个骚扰信息都对付不了，人家一隐身是不连 emote 都打不过去？这还不菜？”灵素 JJ 带着笑回道。

“要是能查出滴滴的 IP 就好了？”他想起不久前下载的一个攻击程序，如果知道这个讨厌鬼的 IP 的话……

“这不太好吧……”灵素 JJ 教育人也很恐怖，几乎和母亲大人有一拼了，潇潇沮丧地想。

“你也会 IP 攻击？偏不告诉你！”正被教育着，滴滴突然又窜上来，打断对话，随后两人都不见了。

“可怜的我！”潇潇叹了口气，再怎么说自己也是独自选件攒出了家里这台电脑，凭这也该有个比菜鸟更好的称谓吧？

“砰！”黑子从橱柜顶上跳下，不偏不斜正落在新买的 MD 机上，潇潇还来不及心疼，就听见“恰克与飞鸟”的歌声从音箱里流泻出来，那是他刚转录的自己最喜欢的专辑。

“对啊，叫飞鸟也不错……”

“通知：从今天起本人改名为飞鸟，请互相转告。”潇潇郑重其事地在论坛上发布公告，用了系统允许的最大号字。

“飞鸟菜鸟，还不都是小鸟一只……”滴滴仍是第一个上来讽刺。

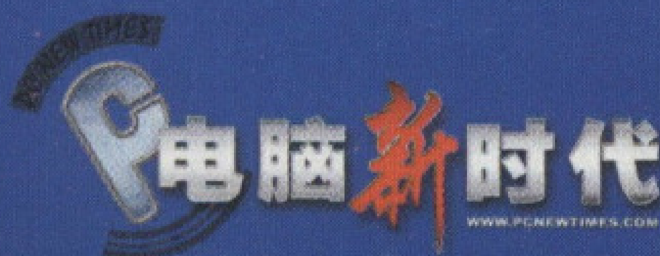
“飞鸟与菜鸟的不同，你早晚会知道的。”潇潇暗自下定决心，却没把这句话发到网上。“行胜于言”，这是他被保送要上的那所大学的校训，他准备在这个暑假用实际行动彻底洗脱“菜鸟”的称号。

……

口袋硬件小说系列：《飞鸟一夏》

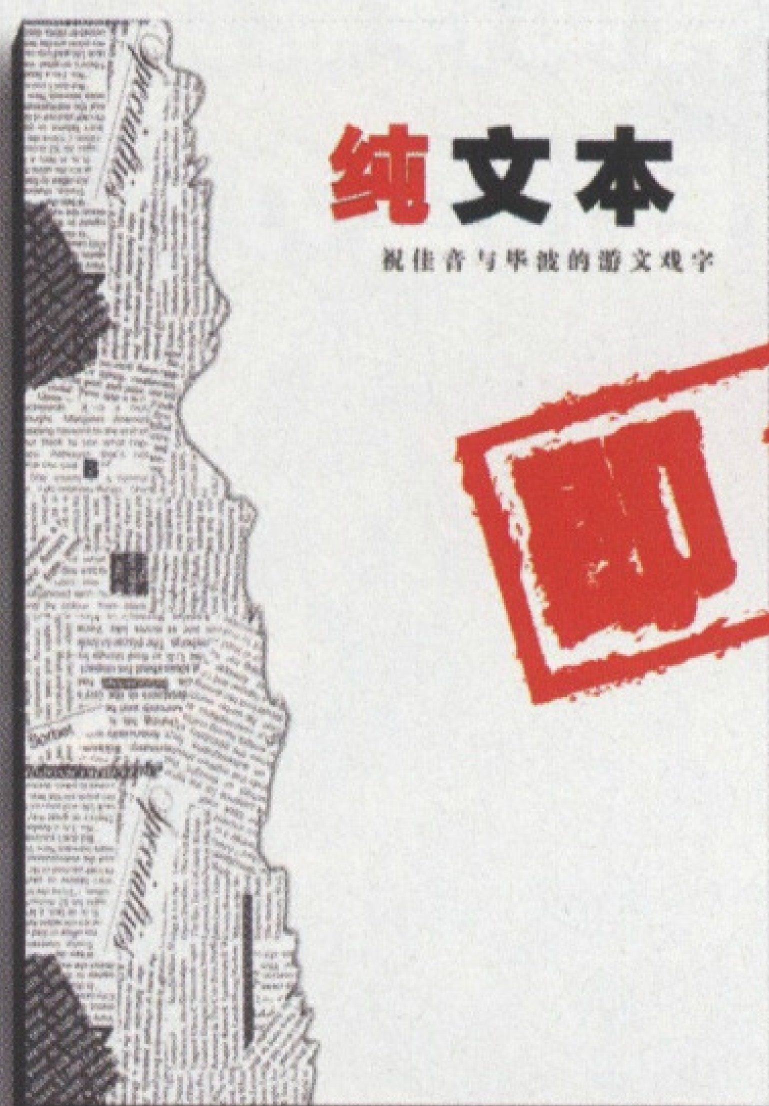
另有精美 3 寸光盘一张　预计页数：228 页　彩页：12 页

电脑新时代 & 大众软件 联袂出击









即将面世

这是一本关于游戏的纯文本，这是一场进行着的文字的游戏。

可他们确实是在阐述一种观点，只有喜欢游戏的你才会看的懂，

知道他们在告诉你什么。

也许你并不了解游戏，可你一定关心别人是怎么看你，

不过你不必在意，因为这只不过是游戏。

……

本书由《大众软件》特别策划推出

全书25万字、大32开500页精装印刷，伴有精彩插图，

2001年9月面市。定价：22元

征订电话：010-88135613

第一手的亲密接触



已经上市

一年一度的E3展览是全世界玩家的节日，长久以来，想要了解E3的国内读者只能通过阅读经过二次翻译整理文章的途径而苦于无法阅读第一手资料。

现在，这种情况改变了。

本次展览，《大众软件》杂志社派出最强的记者力量前往现场采访，并在第一时间为您整理出最权威最详细的本次E3大展指南。

指南包括极具生活气息的的E3游记、电脑游戏大作倾情介绍、电视游戏平台及游戏综合报道、E3学院奖评选名单点评、E3大展硬件类剖析。E3大展火热实况——盛大的展览会场、各大厂商的美女热舞以及最新的游戏平台硬件（PS2、XBOX、GAMECUBE、DC、GeForce 3）展示都将全部落入您的眼底。

全书共计200页全彩色，精装装订印刷，赠送超值光盘一张。包括现场实况、游戏试玩等精彩内容。

本书软件渠道总代理：晶合时代软件技术公司

电话：010-82634092

直击展会现场，二手资料减免！



大众软件荣誉出品

依星软件 software everstar

活动主办单位：依星软件 everstar software　sina 游戏世界　家用电脑与游戏　QQ tencent.com

青涩宝贝2

Sentimental Graffiti 2

青涩宝贝2》正版光盘大抽奖！

特别奖1名：前往12少女的故乡日本，参加春季东京电玩展！
特等奖2名：X-BOX一台及其最新游戏2套！
一等奖30名：任天堂GBA一台或天河大学荣誉奖学金500元；
二等奖200名：正版游戏三套。

未中奖者还可有机会参加第二次抽奖！
可以获得与青涩宝贝2男女主角形象代言人
共同参加“青春友情烛光晚餐会”的机会！

白金典藏版将收录主题曲演唱大赛
入围者MTV及合成同原作声优的音乐CD（造型版）
主题曲演唱人、男女主角代言人大赛！
获得天河大学荣誉奖学金！

9月底隆重上市
普通版售48元
白金典藏版售198元
（可在新浪网上预定）
官方攻略本同期上市

达百万字的剧情
前作更丰富的事件
富的CG带来电影般的视觉冲击
次重逢是否早已注定这一世的　相偎相依……

青涩巨献，打造青春活话剧新的浪漫、敬请期待！









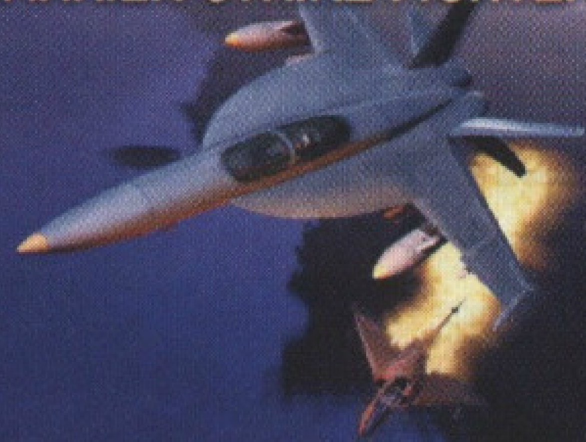


上海依星电脑软件有限公司荣誉出品
游戏之星网：www.everstar.com.cn








iF/A-18E
CARRIER STRIKE FIGHTER

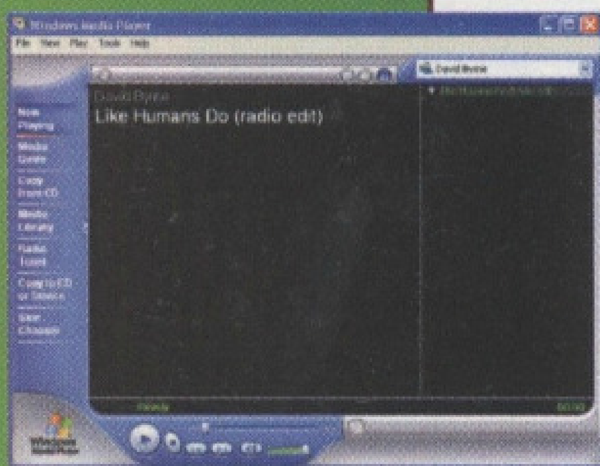

MAGIC
LABS


SPEARHEAD
无敌先锋，战无不

要目

目录

2001年第17期 总第106期



21

Windows Media Player V8.0详解

Windows Media Player V8.0似乎已不仅仅是传统意义上的媒体播放机了，微软在其中集成了很多其他的功能，它似乎更像一个个人的小型多媒体工作室。你可以用它来播放各种各样的数字多媒体文件，无论是在个人电脑上的还是网络上的；该软件支持目前大多数流行的多媒体文件格式，最大的改进就是提供了对微软最新一代专为网络作了优化的多媒体标准——Windows Media V.8的良好支持与优化。

LCD全接触

21世纪的第一年，中国的显示器市场异常活跃，热点频出。液晶显示器（LCD）则堪称这一潮流中最引人注目的新星，LCD缘何而来？好在哪里？现在就让我们掀起它的盖头，把它看个清楚明白。



37

106

游戏之都——韩国游戏业亲历

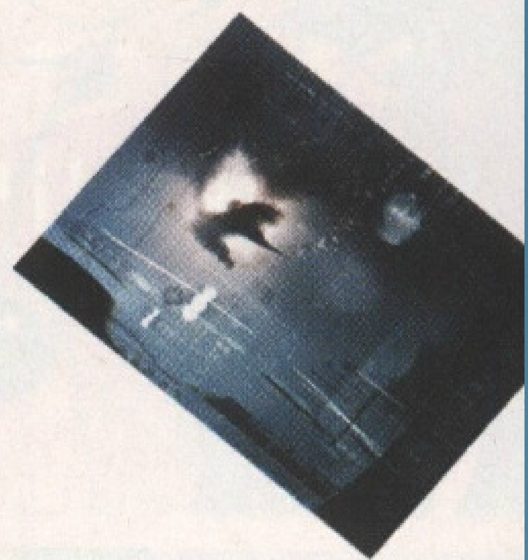
2001年7月18日至21日，一次中韩游戏业界的短期交流在汉城进行着。这是中国游戏行业里第一个由专业媒体记者组成的韩国游戏业考察团与韩国的游戏业界进行的正面接触。参与这次活动的媒体单位有《大众软件》、《电脑报》、《电脑商情报》、《软件与光盘》、新浪网、网易及《北京青年报》的记者，阵容十分强大。这样规模的记者团外访活动，在中国游戏行业中还是第一次，而“第一次”这个概念本身就意味着它将有着深远和永久的影响。那么在短短的3天里，他们都看到了些什么呢？

暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王

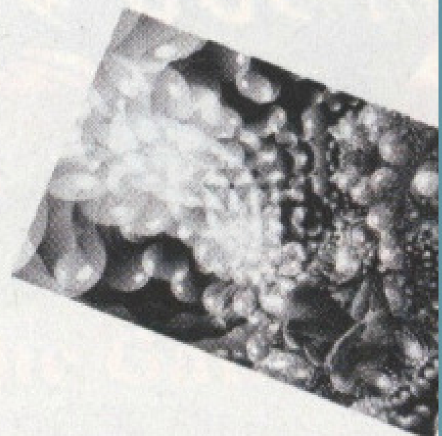
《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》为我们带来了如下新的内容：两个全新的人物角色和他们独有的60种魔法技能；一个全新的场景——野蛮人高地；允许新人物去完成Diablo Ⅱ中的前四个场景；添加了全新的怪物类型；出现了城堡和箭楼类的交互场景；上千种全新的武器、盔甲和魔法物品；Horadric Cube有了全新的用法；增加了私人储藏箱的空间。所以这些你都在《毁灭之王》中感受到了吗？恐怕未必！那么，你就有必要再看一眼本期的这篇“毁灭王”攻略。



147











编辑部报告

给狂人的信

我很喜欢你的直率，但是直率不能解决一切问题。
网站的管理员不能向访问你的站点的网民发脾气，有问题你可以处理他，但不能发脾气。这个道理就如同杂志编辑不能向读者发脾气、商店售货员不能向顾客发脾气、警察不能向老百姓发脾气一样简单，网管服务于网民、编辑服务于读者、售货员服务于顾客、警察服务于人民，虽然你还很年轻，但毕竟已过了18岁，因此我希望你能了解。
晶合后院对于杂志社来讲极为重要，我们把管理后院的责任和权力交给你，同时会为你提供一切必要的帮助，唯一需要的就是你的头脑，开动脑筋，想出办法，充分利用各方面资源，把后院搞得越来越红火。这样，你才算是尽力了，尽到了你的责任。在抱怨别人的时候，你必须想到这一点。
年轻，便受不得委屈，其实这是人生给你的财富。你正在自由地做着一份你喜爱的工作，你知道这样的状态是多少人向往却无法得到的吗？因此，珍惜它吧。

Walker

狂人的信

我这里有一份小小的统计数字：截至到我写这封信的时间，大众软件网已经拥有注册用户34202人，而在这些注册用户中，在“晶合后院”参与交流的网友也有14418人，这些数字说明“晶合后院”已经从当初数百人的小社区成长起来了。社区总是需要管理员的，后院居民们将其称为“大内总管”，从开始到现在一直都由网络组的前辈们充当这个角色，社区第一版是Ken，改版后是云起，而现在再次改版，这个管理员轮到了我，所以我也自然而然地遇到了所有社区管理者都会遇到的问题，而且其中好多问题也一直迫使我反复地想：一名合格的社区管理员到底应该怎么做。
也许是我天生脾气就暴躁，也许是上学时讽刺性的议论文写多了，总之遇到看不过去的事情我总是按耐不住要跳出来批评讽刺一番，即使做了这后院管理员也不例外。因此，我经常会和一些网友发生冲突，但那毕竟都是出于善意的角度，只是言语过激，和网友辩论之后也往往能解决很多的问题。
后院居民都知道，后院有些乱，而我必须去承担很大一部分责任。我对后院要做的事情很多，不但要不断地丰富后院的功能，还要对后院进行管理，以及解答各种各样的来信。
但我毕竟不是三头六臂的超人，面对好多突如其来的问题，分身乏术，经常是折腾一天却没有半点成绩，但似乎越没成绩，麻烦的事情就越多。
后院是为大家免费服务的，作为一个上交流的公共场所，我不要求过多，我只想保持一个干净、整洁的环境。但是在网上，这两个词可以用“不可能”这三个字来代替。近两个月来，后院一直是在吵骂、灌水以及刷版中度过的，各版版主各尽其责，但也终究精力不支，要求辞去版主职位。我权力虽大，但是寡不敌众，无论劝说、警告还是处罚都没有用处，面对疯狂的对骂和刷版也经常是唉声叹气无可奈何。当“战火”蔓延到了我用来测试以及听取意见的版面时，我按耐不住了，我将积攒的怒气发泄了，于是也就有了上期编辑部报告的那封投诉信。
我承认我的言辞确实有些过激，作为一个管理员不应该如此。但是我想问问大家，换了你，你会怎么做？几乎任何可以沟通的方法在这里都不管用，惩罚也不是目的，除了使这些人更加疯狂外似乎没有其他作用。虽然在后院依然有很多网友声援我的做法，但是很遗憾，作为管理员我这么做就是错了。这件事，让我深深地感觉到了一个人力量的渺小，也改变了我对一个网上社区发展的看法。后院仍要发展，至于未来如何，你我都不知道，成事败事都在人。论平等，我也只是注册用户的一万四千分之一而已，不过我永远都希望——后院会越来越美好。

狂人

如果说网络是人性最真实的反光镜，那么我将不得不遗憾地承认——我们的素质的确很差，在网上我们好像从来不懂得尊重与美，我们将平日里压抑已久的破坏欲尽情地在网上发泄，直至将周围变成一个垃圾场。而我们的祖先原来就是这样子吗？我不知道；我们以后也会一直这样子下去吗？我也不知道。这些问题，你能回答么？

本期杂志我们将在全国随机赠送30000张万智牌奥德赛纪念版，作为大众软件6周年的一点纪念。如果你在自己的杂志中发现了这张牌，请别害怕，那不是最新型的塑胶炸弹。

前不久我们接到了贵州读者振中发来的长文——《国内4家主流电脑游戏媒体之完全评测报告》，对于我们的评价可谓切中积弊，令我们受益匪浅，在此先行谢过。不过由于文中论及兄弟报刊，因此不便在本刊发表，有兴趣的读者可以参考今年9月号的《水晶卷轴》。
今年第15期杂志（8月上）的广告问题目前已收到无数读者投诉，出了这样的事情也实在是让我们无地自容。为此杂志社已通知广告部严肃处理，并杜绝此类事情再次发生。详情请见本期“打盗专栏”，并再次感谢那些心明眼亮的读者朋友。

walker@popsoft.com.cn

目录











大众软件

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社　长 高庆生
副社长 刘贫和（常务） 林菁
主　编 高庆生
副主编 裘聿纲
法律顾问 陆智敏
编辑部 Walker（主任）
栏目编辑 王晨 杨文韬 董汉涛 汪澎 王刚
尹珩 朱俊飞 李广才 彭程 任然
专题记者 汪铁 余蕾 戴军辉 郭都
校　对 郑佛水 邵学翊 朱飞
美术编辑 祁津忆
本期责编 彭　程
电　话 （010）88118588-1200
传　真 （010）88135594
新闻热线 （010）88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱（100051）

广告部 李诚（主任） 李怀颖 苏靖 蔡蕊 霍虹
电　话 （010）88118588-8000
传　真 （010）88135604
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电　话 （010）88135613
传　真 （010）88135614
读者服务部 晶合时代软件技术公司 张友利（总经理）
电　话 （010）82634092
邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱（100089）
电　话 （010）82634107、82634092

美术排版 晶合虹彩多媒体软件制作公司
电　话 （010）88118588-6000
平面设计师 宫健 林静 黄莺
印　刷 中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂
深圳利丰雅高印刷有限公司
刊　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 《大众软件》（82-726）
《大众软件CD》（82-727）
国内发行 北京报刊发行局
订　阅 全国各地邮局
国外发行 中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2001年9月1日
零售价 人民币6.50元/港币13.00元/美元4.66元

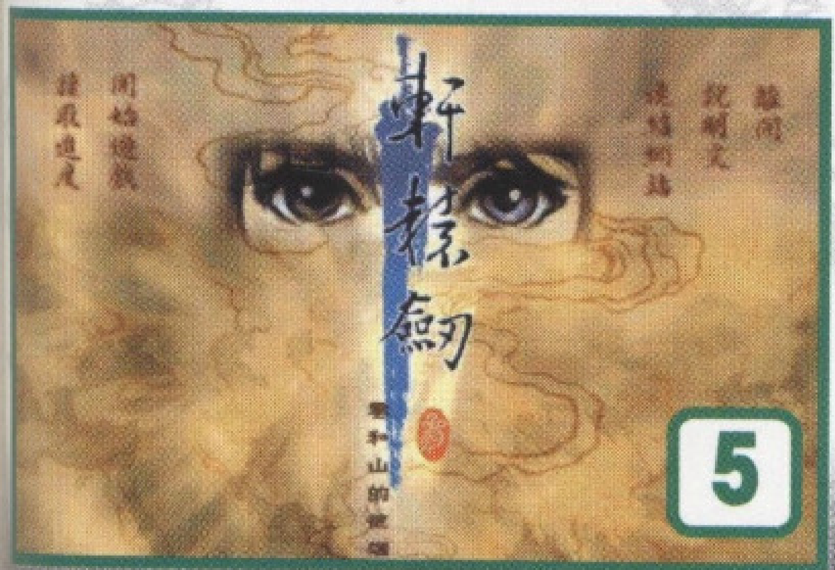
TOPTEN











1

仙剑奇侠传

2

星际争霸

3

暗黑破坏神II

4 轩辕剑III外传——天之痕

5 轩辕剑III

6 生化危机III

7 剑侠情缘II

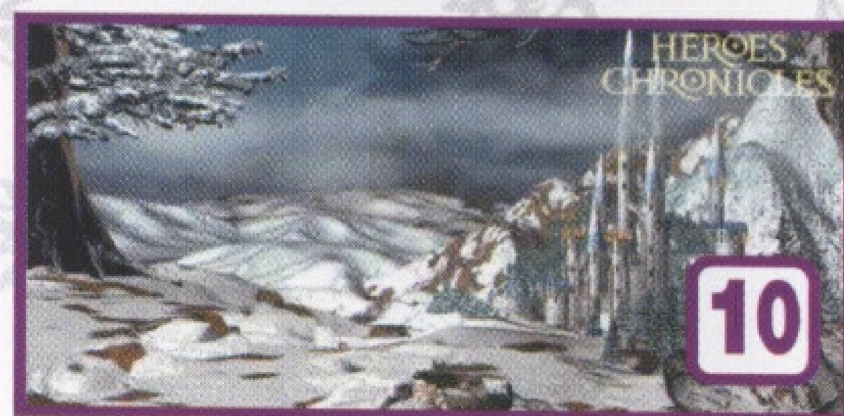
8 石器时代

9 傲世三国

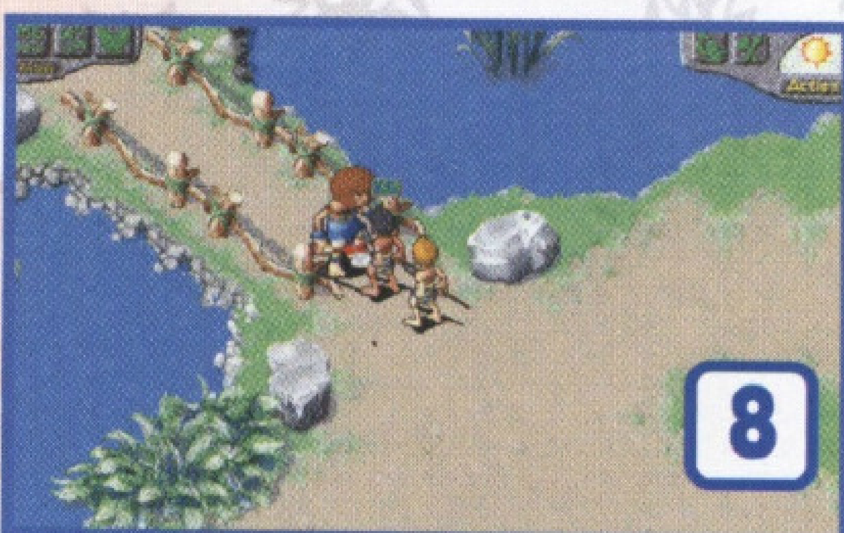
10 魔法门之英雄无敌III

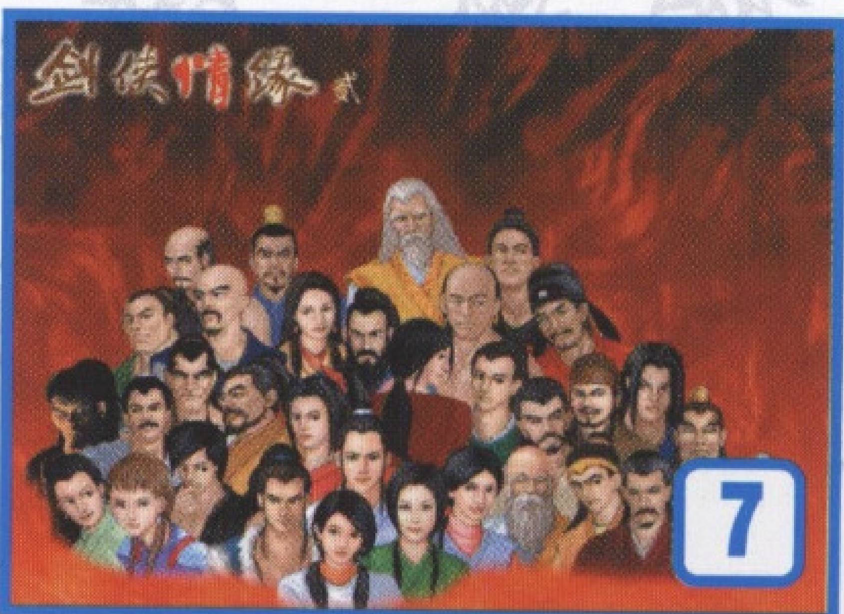


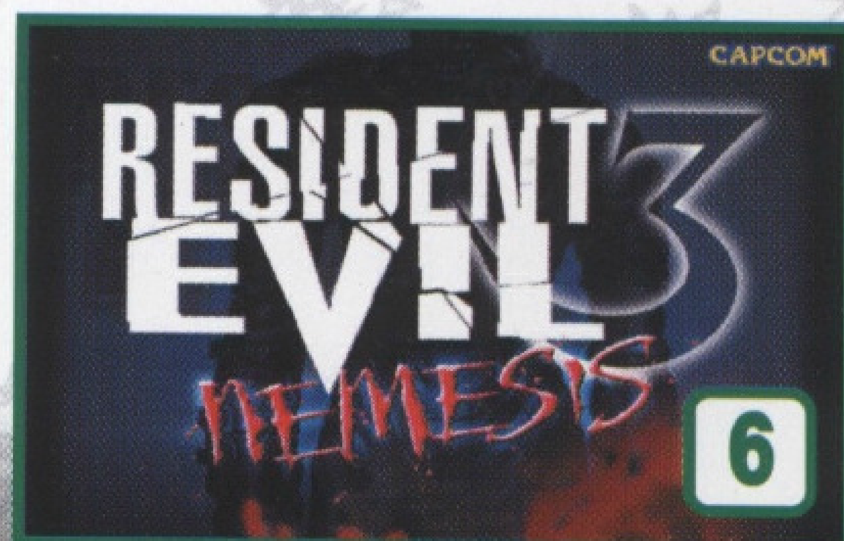
晶合实验室











邮发代号：82-726
零售价：￥6.50元
ISSN1007-0060
刊号：CN11-3751/TN